「たまごっち」の研究

世田谷「たまごっち」研究会

コミック研究本

「ベルばら」の秘密　1000円
「るろうに剣心」の秘密②　1000円
「地獄先生ぬ～べ～」の秘密　1000円
「ポーの一族」の秘密　1000円
「エヴァンゲリオン」の秘密　1000円
金田一少年の推理ミス《激闘編》　1000円
名探偵コナンの推理ミス②　1000円
必殺！大全集　2300円
エヴァンゲリオンの秘密・アニメ編　1000円
「るろうに剣心」の秘密③　1000円
「スレイヤーズ」の秘密　1000円
金田一少年の推理ミス《復讐編》　1000円
「エスカフローネ」の秘密　1000円
「赤ちゃんと僕」の秘密　1030円
「ファイブスター物語」の秘密　1030円
「ふしぎ遊戯」のふしぎな秘密　1030円
「エヴァンゲリオン」の秘密完結編　1030円
「たまごっち」の研究　1030円
「セイバーマリオネットJ」の秘密　1030円

コミック研究本

書名	価格
サザエさんの秘密	1000円
ドラえもんの秘密	1000円
サザエさんの悲劇	900円
ちびまるこちゃんの秘密	1000円
ゴルゴ13の秘密	1000円
水戸黄門の秘密	1000円
ドラゴンボールの秘密	1000円
セーラームーンの秘密	1000円
ゲゲゲの鬼太郎の秘密	1000円
クレヨンしんちゃんの秘密	1000円
レディースコミックの秘密	1000円
らんま1／2の秘密	1000円
じゃりん子チエの秘密	1000円
サザエさんの秘密(文庫)	600円
幽遊白書の秘密	1000円
女性週刊誌の秘密	1000円
うる星やつらの秘密	1000円
たいのはらわた	1000円
パトレイバーの秘密	1000円
YAWARAの秘密	1000円
ターミネーターの秘密	1000円
わたしは貧乏なアニメーター	1000円
スラムダンクの秘密	1000円
高校教師の秘密	1000円
サザンアイズの秘密	1000円
セーラームーンの秘密 もっとR	1000円
BASTARDの秘密	1000円
有閑倶楽部の秘密	1000円
ああっ女神さまっの秘密	1000円
ゲームセンターあらしの秘密	1000円
ニッポン漫画家名鑑	1500円
ワイドショーの秘密	1000円
ドラえもん研究完全事典	1000円
「FF世界」の研究	1000円
幽遊白書の秘密もっとあるよ	1000円
恋愛の法則	1000円
スポーツシューズの秘密	1000円
美味しんぼの店	1000円
吉本興業の秘密・会社編	1000円
吉本興業の秘密・タレント編	1000円
寄生獣の秘密	1000円
美味しんぼの店スペシャル	1000円
ジョジョの奇妙な秘密	1000円
必殺仕事人中村主水の秘密	1000円
ガンダムの機密	1000円
スラムダンクの秘密②	1000円
東京ディズニーランド裏マニュアル	1000円
美味しんぼの秘密	1000円
ゴーストスィーパーの秘密	1000円
スラムダンクの秘密③	1000円
幽遊白書の秘密③	1000円
超ゴクウの研究	1000円
獣医学部の研究	1000円
少女マンガ家アシスタント	1000円
「忍たま」に学ぶ忍者の教科書	1000円
ウイザードリィの秘密	1000円
美少女戦士の研究	1000円
対決!!ジャンプVSマガジン	1000円
ニッポン名作漫画名鑑	1500円
スラムダンク超人気の秘密	1000円
金田一少年の推理ミス	1000円
必殺シリーズ完全百科	1500円
「忍空」の秘密	1000円
ニッポン漫画雑誌名鑑	1500円
稲中卓球部の秘密	1000円
欲情・有害コミックの作り方	1000円
「るろうに剣心」の秘密	1000円
金田一少年の推理ミス②	1000円
稲中卓球部の秘密②	1000円
「ナニワ金融道」の疑問	1000円
名探偵コナンの推理ミス	1000円
ガラスの仮面の秘密	1000円

著者紹介

「世田谷たまごっち研究会」　世田谷××研究会とくれば、黒幕はこの人――ゆうむはじめ。グラハム・ハンコックの嘘を暴いた『神々の指紋の超真相』など著書多数。歌って踊ってピアノがひけるシンガー・ソング・サイエンスライターを目指しているとか（？）。

本文イラスト　マスダルリコ

「たまごっち」の研究

著　者　世田谷たまごっち研究会
発行者　鶉野義嗣
発行所　株式会社データハウス
〒160東京都新宿区西新宿3-6-4 A-4F
☎ 03-3320-6851(代表)
印刷所　三協企画印刷
製本所　難波製本

ISBN4-88718-421-2　C0036

「たまごっち」の研究

世田谷「たまごっち」研究会

「たまごっち」の研究

はじめに

平成9年になって、最大の話題のひとつが「たまごっち」である。
早朝、日本の主だった都市のあちこちで見られる大行列は、このたまごっちを手に入れるために並んでいるものと思ってまず間違いない。
わずか数百個の売り出しに数千人が並ぶのはざら。売り出しがない日でも、ひょっとしたらと並ぶ客があとをたたない。店が、今日は売り出しの予定はありません、という案内を目立たないところに貼ってしまい、並んだ客と一騒動になったことも……。
もう小売店の段階では対処できないので、発売元のバンダイが新聞紙面を使って「ごめんなさい。全国の『たまごっち』ファンの皆さん、もうしばらくお待ちください。フル稼働の増産体勢により、4月中旬にはご入手いただきやすくなると思われますので」と異例の陳謝（2月11日各紙の朝刊）。
あるテレビ番組では、視聴者にたまごっちを3個あげると告知したところ、応募のはがきが、なんと約18万通も——はがき1枚50円×18万で900万円。これで1980円の商

品が3個当たるのだ。経済的には、ベンツと電卓を交換しているに等しい。

ここまでくると、もうどこか(だれか)の陰謀ではないかとすら思ってしまう。

政治家の汚職や官僚の腐敗から国民の目をそらすための日本政府の陰謀か。はたまた、真実たまごっち星からの愛の使節団なのか。いやいや、われわれを洗脳して腑抜けにするための敵の工作員とも考えられる……。

ともかく、この「たまごっち」の何がそれほどまでにわれわれを夢中にさせるのか、そのなぞを解きあかすことが急務といえるだろう。

当『たまごっち研究会』では、たまごっちを使った様々な実験をとおして、たまごっちの様々な側面にスポットを当ててみることにした。

すると、いじめ、無視、過保護、絶食、過食、不衛生、病気、不眠、そして愛情……これらに対して、たまごっちは様々な表情を見せてくれた。本書はそんな「たまごっちの素顔」にせまったものである……。

悪魔の生体実験

たまごっちの謎・初級編

悪魔の生体実験2

おかしが危ない！

たまごっちの謎・中級編

長生きのコツ

たまごっちの謎・上級編

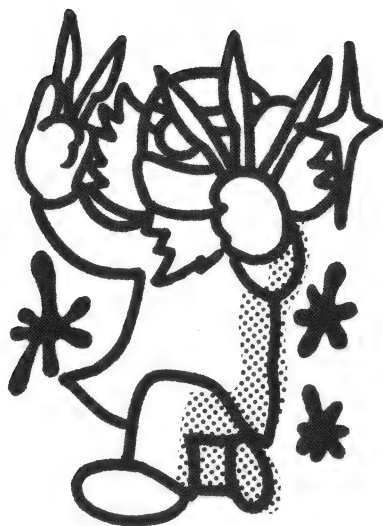
たまごっちが昼寝を？

究極「2倍速ワザ」

変身の秘密⁉

生き返った！

悪魔の生体実験

親はなくても子は育つのか
生命力の秘密にせまる――

親はなくても子は育つ?

裏ボタンを押してリセット、時計をAM9時00分にあわせてスタート。
スクリーン(飼育ケース)の中ではタマゴが上下に脈うち、誕生を今か今かとまちわびている。見なれた光景だが、この先のたまごっちの運命を思うと心が痛む。だって、このたまごっちは、ぜんぜん世話してもらえないんだから……。
はたして、親はなくても子は育つのだろうか?
ある日、東京の某所にて、ひそかに悪魔の生体実験がおこなわれた。たまごっちがピコピコ泣こうがわめこうが、うんこをしようが、ドクロマークがでようが、いっさい何のめんどうも見ない。するとどうなるかという実験だ。もちろん「ごはん」も「おかし」も与えられない。こんなひどい仕打ちをする親がどこにいるだろうか。たまごっち虐待の罪で地獄に落ちるにちがいない。だが、未知なる生命体・たまごっちの生態をより詳しく知るためには、どうしても必要な実験なのだ、と心を鬼にしてやるっきゃない——。

食べなくてもうんこは出る!?

9時5分。タマゴからベビっちが生まれる。黒い顔の小さなやつで、ベビっちの第1形態いわゆる「ちびっち」だ。生まれてすぐ呼びだし音（ピコピコ）が鳴る。チェックメーターを見ると、「0歳、5グラム」。まだ未熟なので力がなく、とんではペチャン、とんではペチャン、とスクリーンの下半分を動きまわるのがやっとだ。そして、

9時7分、ピコピコと鳴く。
9時8分、ピコピコと鳴く。
9時11分、ピコピコと鳴く。
9時14分、ピコピコと鳴く。
9時15分、ピコピコと鳴く。
9時17分、ピコピコと鳴く。
9時19分、ピコピコと鳴く。

と1、2分おきに呼びだし音のあらし。おなかがペコペコなのだから当然だ。ところが、9時20分、地面にくっついてしまって、へべちゃくなったかな、と思うとつぎの瞬間、うんこをするではないか!? そしてうんこしおわると、例によって、ニカーと晴れやかな笑顔を見せるのだ。

たまごっちは生き物なのだからうんこをする。それはあたりまえの話。だが、この場合はちょっと変。だって、ごはんもおかしも与えてないのに、なぜうんこが出るのか?

しかも、チェックメーターを見てみると、体重は5グラムで変化ない。うんこをしたのだから、そのぶん体重が減ってもよさそうなのに。それとも、うんこの重さは非常に軽いので、実際にはコンマ何グラムか減ったのだけれど、四捨五入すれば変化なしとも考えられる。これなら、まあ納得できるだろうか。

ともかくも、たまごっちはごはんを食べなくても、うんこは出るのである。おどろき、というべきか、発見というべきか……。

だが、非情なる実験はまだ始まったばかりなのだ。このうんこは、流すことができないのである。

もがき苦しんでの「変身!」

9時23分、26分、27分、29分、31分、32分、35分、38分、39分、41分、43分、44分…と
ひっきりなしに呼びだし音が鳴る。

9時45分、呼びだし音が鳴る、と同時に「Zー」。寝ちゃった。地べたにペシャンとなっ
て寝ている。横にはうんこ。

9時50分、起きた。かと思うと、またもやうんこをする。嬉しそう。スクリーンの右に
上下2個のうんこが並んだ。なお、呼びだし音は鳴らない。チェックメーターで調べてみ
ると「1歳、5グラム」。0歳から1歳へと変わっている。つまり、寝て起きたので1つ年
をとったわけなのだ。

9時52分、呼びだし音が鳴る。

9時55分、呼びだし音が鳴る。と同時に、地べたにくっついてへべちゃくなってしまい、
動かない。ヘコヘコと呼吸するだけで、苦しそう。「ああ、死ぬかもしれない……」。

9時56分、58分、10時0分、10時1分、4分、7分、8分と呼びだし音が鳴るが、地べたにくっついたままで、苦しそうな様子は変わらない。
10時10分、ザーと画面が暗くなり、ピラポロパラと独特のチャイムが鳴った。
「変身だ！」。ベビっちの第2形態へと変身をとげたのである。と同時に宙に浮かびあがり、何事もなかったかのように動きはじめた。さっきまでの苦しみようがウソみたい。いったいあれは何だったのだろうか？

体重が増えた！

変身した直後、チェックメーターを見てみると「1歳、10グラム」となっている。あれ、体重が倍に増えているではないか！　ごはんもおやつも何も与えていないのに、いったいどうしたことだろう？
中国の気功師は、「気」というものをあやつって、自分の体重を重くしたり、あるいは軽くしたりできる、というもっぱらの噂だ。たまごっちにも、そんな超能力がそなわってい

るのかもしれない。

とすると、９時55分から変身の直前まで15分間続いた、地べたにへばりついての苦しみのポーズは、あれは苦しんでいたのではなく、じっと動かずに、「気」をためていたのかもしれない。

たしか『ドラゴンボール』で、悟空が元気玉をつくるときもそうであった。元気玉は、他のいろんな生命体から少しずつ気をわけてもらって巨大なエネルギーをつくりだす、という界王様直伝の奥義だ。しかも、ワザをくりだす当人の悟空には、気が残っていなくても大丈夫、という長所もある。ただし、ある一定の時間は動かずにじっとしていなくては、元気玉はつくれない。

たまごっちも、まったく食べ物を与えられておらず、自分の体内にはもはやエネルギーは残っていない。だが、たくみに気をあやつることによって、よそから分けてもらい、それを変身のためのエネルギー源として使い、さらに、余った気で自分の体重を増やした、と、そんな仮説も考えられなくはない（もっとも、この仮説は、後でやる別の生体実験によってくずれてしまうのだけれど……）。いずれにせよ、実験は続く。

ついにドクロマークが！

10時12分、呼びだし音が鳴る。

10時15分、3つめのうんこをした。ニターと笑った。でも、その瞬間にドクロマークがでる。ということは病気だ。恐れていたことが、ついにおこった。不衛生このうえない環境だし、それに体力もない。今まで病気をしなかったのが、逆に不思議なくらいだ。だが、可哀想だけどほってておくしかない。

それに、うんこが3つとドクロマークだから、それらにスクリーンの右半分を占領されてしまい、左すみに追いやられてしまって身動きすらとれない。

この後、呼びだし音はばったり途絶えてしまう。それまでは、寝ているときを除くと、1、2分、もっとも長くても3分の間隔で鳴いていた。だが、この後は45分間まったくの音なし。空腹にさらに病気で、心底つかれてしまったのかもしれない。もはやピコピコと鳴く気力すらないのか……。

〝すすり泣く〟たまごっち

11時0分（ドクロマークがでてから45分後）、呼びだし音が鳴る。
11時12分、50分、呼びだし音が鳴る。
12時12分、40分、呼びだし音が鳴る。
13時12分、30分、呼びだし音が鳴る。
14時12分、20分、呼びだし音が鳴る。
15時10分、12分、呼びだし音が鳴る。

といったふうに、1時間に2回程度しか鳴かなくなった。いや、鳴くというよりか、すすり泣いている、といった感じだ。いくら鳴いてもかまってもらえない我が身をあわれんで、ときおり鳴咽をもらしている、かのようである。

ところが、この途中の13時12分、呼びだし音が鳴ってから3分後に、ちょっと驚くべきことがおこっていたのだ――。

ひとりでに病気がなおる!?

13時15分、横を向いてふんばったかと思うと、うんこをしてニカーと笑った。呼びだし音は鳴らずの、音なしのうんこである（別に珍しいことではない。うんこだけでは、ふつうピコピコ鳴かないからだ）。これで、うんこの数はトータル4個となった。

すると、どうしたことだろうか、さっきまで出ていたドクロマークが、消えてしまったではないか!

つまり、病気がなおったのだ!?

従来より、たまごっちの病気をなおすには、注射が不可欠と考えられてきた。ところが、注射など一度もしていないのに、ひとりでにドクロサインが消えたのだ。

飢餓と病魔、これ以上はないという最低最悪の劣悪な状況におかれたベビっちが、またもや未知なる能力を目覚めさせたのだろうか?

いや、こういった楽観論は、ただちに否定されることになる――。

「享年1歳」短い一生をおえた

13時15分、4つめのうんこをしてドクロマークが消えた後、13時30分、14時12分、20分、15時10分、12分と、ときおり思い出したかのように呼びだし音が鳴った。そして、運命のときを迎えた。

15時47分、とつじょ警告音が鳴りはじめた。危篤のサインである。うんこは自動的に片づけられ、べビっちがスクリーンの中央に置かれた。もはや何のコマンドも受けつけない。やがて警告音のリズムがゆっくりとなってきて、鳴りやんだ。

15時48分数秒、おばけっちになった。「享年1歳」。

9時5分にたまごから生まれでてから、わずか7時間弱（地球時間で）という短い一生をおえたのである。合掌。

だが、感傷にひたっているヒマはない。彼の死をむだにしないためにも、よりくわしい解析が必要だ。まず、死因から推理することにしよう。

たまごっちが死ぬ場合、考えられる原因はいくつかある。
①病死。病気なのに注射を打ってもらえず、病状が悪化して死に至るケース。
②餓死。ごはんをもらえなかった結果、飢え死にするケース。
③寿命。健康だったのに突然、ドクロマークが出て危篤の警告音が鳴りひびき、1分ほどで死ぬようなケース。これは、遺伝子（プログラム）にあらかじめ組み込まれた死で、なんびと（なんたまごっち）といえども避けることはできず、いわば神の摂理だ。
では、今回の実験の場合、死因はなんだったのだろうか。
いっけん②の餓死のようにも思えるのだが……。
その真相を探るべく、我々は、さらなる実験をおこなうことを決意したのであった（悪魔の生体実験2につづく……）。
さて、つぎは育児日記を紹介しよう。殺伐とした実験のあとの一服の清涼剤。ちょっとおちゃめな育児日記である（日記の主は20代の女の子、家事手伝い、お婿さん募集中）。

《おねーさんの育児日記》

1日目

　念願のたまごっちを入手。全然どこにも売ってなくて、ようやく知り合いからゆずってもらった。ラッキー。
　午前中に誕生させて、今は1歳・11グラム、おなかは♥×3、ごきげん♥×2。遊んであげることにする。
「あっち向いてホイ」はランダムじゃない、連続して同じ方を向くという話を聞いたので、何かパターンはないかと思って、記録をつけてみることにした。
①←（×）②→（○）③→（○）④←（×）⑤→（×）　2 vs 3
①←（×）②→（○）③←（×）④→（○）⑤→（×）　2 vs 3
①←（○）②→（○）③→（○）④←（○）⑤→（○）　5 vs 0
①→（×）②→（×）③←（×）④←（○）⑤→（○）　2 vs 3
①←（○）②←（×）③←（○）④←（○）⑤←（×）　3 vs 2
（矢印はたまごっちが実際に向いた向き。カッコ中はこちらの予想）
　ついついこちらが勝ってしまい、なかなかご機嫌がとれない。難しい。
　でも、記録をつけてみたら、確かに傾向があるような気がする。1回目と4回目は5セット中4セットまでが左向き、2回目と5回目は右向きが4セット。しかし、実際にやりながらこの傾向を読みとるのは大変。

2日目

　昨日、夕方に人に貸したらなんとリセットされてしまった。また0歳に逆戻り。今はおなか♥×4、ごきげん♥×1。うんちまみれになっていたから無理もないか。とりあえずおかしを2つあげてから遊んでやる。
①→（×）②→（○）③←（×）④→（×）⑤→（○）　2 vs 3
①←（×）②→（○）③←（○）④→（○）⑤←（×）　3 vs 2
①←（○）②←（○）③←（○）④→（○）⑤→（○）　5 vs 0

　耳寄りな情報を聞いた。たまごっちは若死にしやすくて大半の人が10歳代で死なせちゃうみたいだけど、時計をどんどん進めれば、目が覚めるたびに1歳ずつ歳をとるから99歳までいけるらしい。その場合、成長はどんなふうになるんだろう？　面白そうだから試してみることにする。でも99歳になったとたんに死んじゃったらどうしよう。どきどき。
　今は朝の9時に起きて夜の8時に寝るパターンなので、時計を一気に7時59分まで進めた。1分後に眠りについたところで再び時計を進めて、翌朝の8時59分にすると目覚めたたまごっちは見事2歳に！
（ところで、眠りに入るときはピロピロ鳴くのに、起きたときは知らせてくれないのね）

なんだか、たまごっちをだましてしまったような、かわいそうな気もする。そう思って見ると、心なしか機嫌が悪い顔のようにも見えてきた。あわててごきげんのメーターを見たけど、おなかもごきげんも変わっていないのでほっとした。なんだかすっかり感情移入しているなあ。

調子づいて6歳になるまで時計を進める。途中、少しおかしをあげたりしたけど、おなかが空く暇もうんちをする暇も、ましてや成長する暇もないので、6歳とはいえ姿はベビっちのまま。普通6歳といえば「こどもっち」の段階を過ぎているはずなのに。当然体重も15gと軽い。さらに様子を見ながら9歳まで大きくする。

①←（○）②←（○）③←（○）④→（○）⑤←（×）　4 vs 1
①→（×）②→（×）③←（×）④←（○）⑤→（×）　1 vs 4
①→（○）②→（○）③←（○）④→（○）⑤→（×）　4 vs 1
①←（○）②→（○）③→（×）④→（×）⑤→（○）　3 vs 2
①←（×）②←（×）③→（×）④→（○）⑤→（○）　2 vs 3
①←（○）②→（○）③←（×）④→（○）⑤→（×）　3 vs 2

やっぱり今のところ、1回目は左向きに出る確率が高い！　右向きは4回しか出ていないのに左向きは10回も出てる。

今は10歳で21g。あっち向いてホイを1回すると体重が1g減るなら、あんまり遊びすぎると体重が減りすぎて死んでしまうのだろうか？　というわけで実験。1セット終わるごとに体重や体調をチェックした。

①→（×）②→（○）③←（×）④→（○）⑤←（×）　2 vs 3
①→（×）②→（○）③←（○）④←（○）⑤←（×）　3 vs 2
①→（×）②→（○）③←（○）④→（○）⑤←（○）　4 vs 1
①→（×）②→（○）③→（×）④→（○）⑤→（×）　2 vs 3
①→（○）②→（○）③←（×）④←（×）⑤←（○）　3 vs 2
①→（○）②→（○）③←（○）④←（×）⑤←（○）　4 vs 1

なんと6連続右向きからの始まり。しかも2回目も全部右向き。1セット目と3セット目、2セット目と5セット目・6セット目はまったく同じパターン！　なんだかものすごく片寄っているのである。

体重は順調に（?）15gまで減少。さらに続ける。

①←（×）②→（○）③→（○）④→（×）⑤←（×）　2 vs 3
①←（○）②←（×）③→（×）④→（○）⑤→（○）　3 vs 2
①←（○）②←（○）③←（×）④→（○）⑤←（×）　3 vs 2
①←（○）②→（×）③←（×）④→（○）⑤→（×）　2 vs 3
①→（×）②→（○）③→（×）④→（○）⑤←（×）　2 vs 3
①→（×）②←（×）③→（○）④←（×）⑤←（○）　2 vs 3
①→（○）②←（○）③→（○）④←（○）⑤→（×）　4 vs 1

結局、体重減少は10gになった時点で止まった。念のために2回余分に遊んでみたけど、変化なし。

もう一度寝かして起こしたら11歳・10g。当然といえば当然だけど、姿はまだ「ベビっち」のまま。大きくなると睡眠時間が短くなるというけど、あいかわらず夜8時に寝て朝9時に起きる。

体重が10g未満にならないのはわかったので、今度はどこまで太れるか実験（鬼のような飼い主……)。

おかしをひたすらたくさん与える。ごはんと違って、いくら与えても嫌がらない。でも「おなか」のメーターは♥×3のまま、増えない。

45回あげたら99gになって、もうそれ以上は増えなくなった。数字の桁がないからという、ただそれだけの理由みたい。

その後は、少し遊んでやったり、ごはんを食べないのを叱ったり、という程度のことをちょこちょこやって、今日はおしまい。

3日目

朝見たら13歳、99g。おなかが♥×1、ごきげん♥×2。ごはんをあげて遊んであげる。

①→（○）②←（×）③←（×）④←（○）⑤←（○）　3 vs 2
①→（○）②←（○）③←（○）④←（○）⑤→（○）　5 vs 0

「あっち向いてホイ」の傾向の一つとして、「前のセットとそっくりのパターンが出ることが多い」っていうのがあると思う。「同じ向きを何度も出すといい」という意見もあったけど、それより「前のセットで1回目が右だったから今回も右」と真似ていくと、わりと3つくらいは当たる気がする。

時計を進めて強制的に（？）寝かせたり起こしたりするのも、けっこう面倒くさいんだけど、今日はとりあえず20歳まで頑張って進める。

ショック！　雑誌に「たまごっち育成法」が出てたので読んでみたら、99歳まで無理に進めても、何の変化もないらしい。というよりそこからの成長が止まってしまうので、たまごっちが育つ楽しみは失われてしまう！　せっせと時計合わせして損した。ちくしょー。

なんだかガックリして、ちょっと放っておいたら病気になった。注射注射。

4日目

今日はわりと忙しいので、たまごっちと遊んであげられないのだった。

朝から「ごきげん」の♥がだんだん減ってきて、昼過ぎに呼ぶので見ると、ついに♥がゼロになっている。今までは♥が一つでも減るとすかさず遊んであげていたけど、「あっち向いてホイ」もちょっとかったるいので、おかしを与えてごまかす（すっかりものぐさになり果てている飼い主)。

ほぼ同じ日に育てはじめた他の人のは、今日足が生えて「こどもっち」に変身したそう。情報によると「こどもっち」でも、足のある方が比較的“よい子”で（どこらへんが？）ふとんで寝たりするんだそうな。甘やかしたり、おかしをあげすぎたりすると「ことりっち」の方になるらしいので、うちのたまごっちはきっと後者にちがいない。それにしても、体内時計を狂わされて、21歳になっている「べビっち」はいつ次の段階に進むのやら……。

その後しばらくして、ピロピロ鳴きながら急に画面が真っ暗になったので、「おおっ、無理な成長と不健康な食生活でついに不治の病にかかったか!?」と見ていたら、「ことりっち」にヘンシーン!!

よかったー。べビっちもかわいいけど、ずーっとそのままじゃさすがに飽きるもんな。それにしても、99歳までしなくてホントによかった。

5日目

3回目の病気。病気になる頻度が高いのか低いのかよくわからない。おなかの空く間隔が、少し短くなってきたような気がする。♥が約2時間で1つ減るペース。

午後3時ごろ、「とりっち」になった！　その後すぐ病気になった。昨日「ことりっち」になったと思ったら今日は「とりっち」。トリって成長が早いのか？

最近「あっち向いてホイ」のパターンが読めなくなって、全然ご機嫌がとれない。忙しかったりすると、ついついおかしで当座をしのごうとしてしまう。ちょっとカギっ子的。

7日目

現在、26歳（4日目で21歳だったのに？と疑問をもたれる方もあるかと思うが、実は、寝ているところを人に見せたりするため、その後も時々、時計を進めていたのだ。だって、みんな見たがるんだもん……）。

99g、大年増の、百貫デブの、ごきげんななめで大ぐらいの「とりっち」。焼き鳥にしても、おいしくなさそう。

《解説》　いやー、「親はなくても子は育つ」ではなくて、「こんな親でも子は育つ」のである。なによりなにより……。

なお、こどもっちに変身してから、その翌日にアダルトっちに変身しているが、時計をいじったから早まったというわけではない。こういったケースは別にめずらしくはないのである。足なしのこどもっちからは、ままある。

たまごっちの謎・初級編

Q　たまごっちはいつ年をとる

答　朝、目をさます瞬間

これってもはや常識……

なぜ「たまごっち」っていうの？

たまごっちには時計が内蔵されており、ふつうの時計としても使える（ただし危篤のときや、おばけっちのときはダメだけど）。

つまり、たまごの形をした時計（ウォッチ）なので、たまごっち、というのが名前の由来だそうだ（これは、たまごっちの生みの親、バンダイの玩具事業本部の真板亜紀さんがTVでおっしゃっていたので間違いない）。

たまごっちはどこで生まれたの？

ハカセのたまごっち講座によると、たまごっちの生まれ故郷は「たまごっち星」であるらしい。

買ったばかりのたまごっちの、裏の絶縁シートを抜くと、「たまごっちの百万光年の眠り

を覚ます」とのことなので、地球からは百万光年の距離にある星のようだ（百万光年とは、光のスピードで飛んで百万年かかる、という意味）。
ところが、たまごっちのケースを裏がえしてみると、「ＢＡＮＤＡＩ　１９９６」の下に「ＭＡＤＥ　ＩＮ　ＣＨＩＮＡ」と書かれているではないか。すると「たまごっち星」は中国にあることになってしまう。いや、それとも百万光年のかなたにある「たまごっち星」に中国があるのだろうか。
いずれにせよ、たまごっちが品薄で、量産体制がなかなか整わなかった原因のひとつに、この「ＭＡＤＥ　ＩＮ　ＣＨＩＮＡ」が関係しているのかもしれない。

いつになったら手に入るの？

初回の発売が30万個、１月末までの累計が約50万個だが、２月２日発売の新種発見たまごっち（たまごっち２）をあわせると、４月までに３００万個出荷する予定、とのことである。

この本の原稿を書いている時点では、まさに品薄のピーク状態で、長蛇の列があちこちで見られるという異様な状況だが、この本が出版されたころ（2月の20日すぎ）には、いくぶん買いやすくなっているかもしれない。
まだ入手されていない人も、もう少しの辛抱か……。

白いたまごっちって珍しいの?

1月の中旬ころ、白いたまごっちを高く売る（高く買いたい）という情報がインターネットなどで飛びかった。1個5万円という高値までついたそうである。
で、白いたまごっちは少数しか作られていないのかというと、実際にはそうではないらしい。他の色のものと差はないそうである。色が白で、タマゴと似ているから人気になったのだろうか。だが、ゴールドやシルバーは、お正月だけの限定販売だったらしく、たしかに数が少ないようだ。
ちまたのあやしげな情報に、おどらされないように……。

「たまご野郎」って何?

地方でニセたまごっちが出回っているという噂がある。『たまご野郎』という商品名で、「とにかく育ちが悪く、金属バットとかもっている」という。ウソかホントか確かではないが、本物のたまごっちよりも、さらに入手困難であることは間違いないだろう。

英語版のたまごっちがあるの?

毎日新聞などの情報によると、バンダイは現在、英語・仏語のたまごっちを開発中で、今年の5月以降に欧米で発売する予定だという。その後は、中国や東南アジアでの販売も検討されているとか。解説書はもちろんだが、画面表示の「ごはん」「おかし」「おん」「おふ」「才」「しつけ」「おなか」「ごきげん」などが、それぞれの国の言葉に変わるのだろう。もしゲットするなら、英・仏語版よりも、中国語版がおシャレか……。

ピーピーよびだしはいつ鳴るの？

たまごっちは、主人に何かをやってもらいたいときに、呼びだし音を鳴らすわけだが、おなかが空いたときや、きげんが悪いとき、また、ワガママでも鳴る。
就寝時間になって寝るときにも、鳴る（時間はキャラによって異なるが）。
ところが、《病気になったときには鳴らない》のである。これがクセものなのだ。なぜ、主人に助けを求めないのかナゾだが、もしこのドクロのサインに気づかないでいると、たまごっちの寿命を縮めてしまうことにもなりかねない。つまり、音だけに頼るのではなく、マメに画面もチェックするのが、上手な育て方のようである。
また、うんこも鳴らない。これもマメなチェックが必要だ（ただし、慣れてくると時間が予測できるようになる）。
そして、変身のときには、特徴のあるチャイムが鳴りひびく。いったい何に変身するのか、一番ワクワクする瞬間だ——。

ピーピーよびだし音が「うるさーい!」

正規に買って、説明書をすみずみまでちゃんと読んだ人にとっては常識なのだが、他人から借りたり、もらったり、拾ったり（実際に映画館でたまごっちを拾った女子高生がいる。それもゴールド！）した人は知らないケースが、ままあるらしい。

また、逆に、音が出ないからといって壊れているわけではない（壊れている場合もあるが）。呼びだし音はON・OFFが選択できるのだ。たまごっち画面のときに、Cボタンを押しながらAボタンを押すと、そのつどONからOFF、あるいはOFFからONに切り替わる。これで、授業中（あるいは勤務中）でも安心だ。

たまごっちはいつ年をとるの?

ベビっちは生まれて1時間たらずで0歳から1歳になるが、ふつうは「1晩で1歳、年

をとる」といわれている。
するとと、1日の境目は午前0時なので、たまごっちもこの時刻に年をとることになるのだろうか。いや、どうもそうではないらしい。
夜、たまごっちが寝ているときにチェックメーターで調べてみても、年は、寝る前とまったく変わっていない。それは、夜中の0時を過ぎても同じだ。
ところが、朝たまごっちが目を覚まし、その直後にチェックメーターを調べてみると、年を1つとっているのだ。ということは、たまごっちが年をとるのは、朝たまごっちが起きる瞬間、これが正解だろうか。

たまごっちの体重はどこまで増えるの？

チェックメーターで見られるたまごっちの体重は、最大で99グラムまで増やすことができる。
また、ごはんは1回につき1グラム、おかしは1回につき2グラム、それぞれ体重の増

加の原因になる。おかしがごはんの倍の増加とは、よほどカロリーが高いおかしなのだろう。ただし(ご存じのように)、いくらおかしを与えても、おなかが減っているのが満たされるわけではない。

どうすればダイエットできるの?

たまごっちの場合、絶食したからといって体重が減るわけではないようだ。また、うんこを何個しようとも体重は変わらない。

たまごっちをスリム美人に育てたい場合、ごはんは絶つわけにはいかないので、おかしの回数を減らすしかないだろう。

そしてダイエットには、やはり運動がいちばんのようである。あっちむいてホイをやると、1回につき1グラム減らすことができるのだ(勝っても負けても)。ただし、過度のダイエットをやった場合、みんなから嫌われるキャラに育つ、という噂がある。実際、そうなるパターンがままあるようなので、みなさんも注意した方がよいだろう。

アダルトっちには何種類あるの？

こどもっちが変身してなるアダルトっちには、6種類あることが知られている。それぞれ姿や性格がことなり、寿命もちがうようである。

それぞれの名称は、ばんぞうハカセやミカチュー（説明書に登場する博士と助手）が決めたわけではないが、世間では最近、きまった名前で呼ばれるようになってきている。その名前でもって、紹介しよう。

《とりっち》　たまごっちを購入したとき、プラスチックの透明ケースの、たまごっちの画面のところに貼ってあるシールのキャラがこれである。喜んだときなどに、あたかもハネをばたつかせるような動作をするので、まさに「とり」だ。

《へびっち》　見るからにヘビというキャラである。このキャラは、世間では「鬼っ子」のように嫌われているらしく、「うちの子、へびになったので注射を打って殺しちゃったわよ」などと、女子高生の会話にもきかれたりする。

《たらこっち》　たらこ唇なので、こう呼ばれる。腰をふりふりする動作が、ちょっとHっぽいと噂されている。性格はやや不良。
《うどっち》　キャイーンのうど君に似ていることから、この名前がついたようだ。モヒカンっち、あるいは、ぬりかべ、と呼ばれることもある。
《のびたっち》　目がぎょろりと大きく、メガネをかけているようにも見える。ドラえもんののび太くんからきた名前だろう。のびっち、あるいは宇宙人っち、とも呼ばれる。
《うさみみっち》　ピンと両耳が立っていて、ネコ、あるいはウサギのようにも見える。姿がかわいいし、性格も良いという噂で、たまごっちフリーク垂涎のキャラ。ミーとかタマとか、ネコ系の名前をつけて可愛がっているファンが多いようだ。

注射をうつと殺せるの？

これは、あくまでもジョークのようである。実際、ためしてみたが、とくに何の効果もなかった。だが「注射をうって殺す」とは、ブラックではあるが、いまどきの女子高生の

センスはさすがに鋭い。

べびっちはなぜ体重が増えないの？

べびっちの第1形態に関しては、たしかにその通りだ。いくらごはんやおかしを食べさせても体重に変化はなく5グラムである。だからといって、調子にのっておかしを食べさせていると（……？）。

寝るとどうなるの？

たまごっちが寝てしまうと、時計を見る、チェックメーターを確認する、以外のことはできなくなってしまう。

で、おもしろいのは、この寝姿にいろいろあることなのだ。キャラによって、寝るとき布団に入ったり、入らなかったりするのである。

ベビっちは、布団には入らない。
だが、こどもっちの場合は、布団に入るケースと、入らないケースがある。つまり、育て方によって、良い子になったり、悪い子になったりするらしいのだ。
ところで、ベビっちから変身して、良いこどもっちになったときには、布団でのはじめての一人でのネンネなので、「お祝いに赤飯をたく」といった話もちらほら……。
また、布団で寝ないこどもっちは、悪い子じゃなく、「さびしがりやさんなのだ」とも考えられている。

へびっちはとぐろを巻いて寝るの?

実は、アダルトっちだからといって、布団で寝るとはかぎらない。
へびっちは、布団では寝ないのである。その寝姿は、まさに「とぐろを巻いて寝る」という表現があてはまるかもしれない。爬虫類好きの人には喜ばれるかもしれないが、ふつうの人にはちょっと……。へびっちが嫌われる理由のひとつでもある。

たまごっちが寝るときは、ふとんをかけてあげよう！

たまごっちが寝たとき電気を消すと？

たまごっちが寝ると、「Ｚｌ」という寝息が右側に出る。で、明かりをＯＦＦにすると、その「Ｚｌ」が中央部にでるのだ。ということは、つまり電気を消すと、たまごっちが「寝返りをうつ」のである。この話は、某女子校でかたく信じられている、という。

病気になるとどうなるの？

たまごっちが病気になると、おなかが減っていても、ごはんを食べない。あっち向いてホイに誘っても、やらない。ただし、なぜかおかしだけは無制限に食べる。で、この病気を治療せずにほっておくと、あるきまった時間がくると死んでしまうようである。

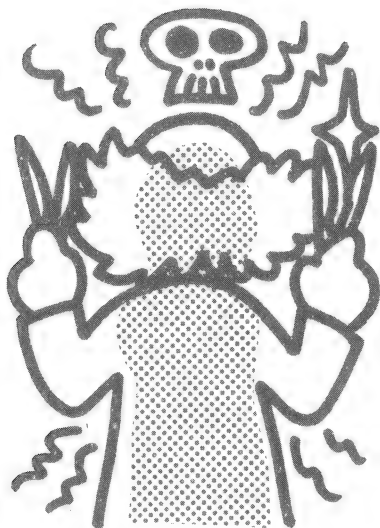
注射は何回うつの?

ドクロマークがでた場合、音が鳴らずにでたときは、病気である。だが、1分ぐらい鳴りつづける警告音とともにドクロマークがでた場合は、注射も、他のボタン操作もいっさいうけつけない。いわゆる危篤の状態で、死を待つのみである。

さて、病気の場合は、ほとんどが注射をうてばなおるようだ。だが、どうしたわけか、注射は1回うっただけでは効果がないらしいのだ。だから、注射を1回うって安心していてはいけない。

「注射は2回うつ!」をこころがけるようにしたい。

悪魔の生体実験2

享年2歳、死因は餓死――。
うんこ8個ためるとどうなる？
じゃ、うんこ9個は？

うんことドクロマークの関係

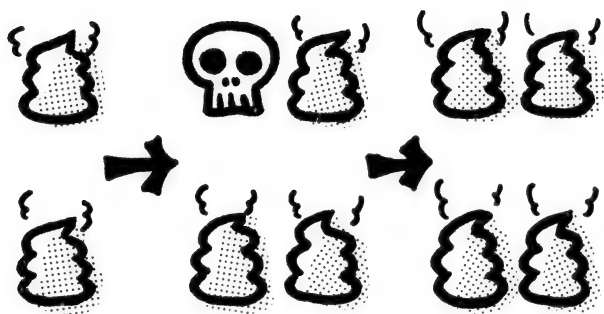
以前、まったく放置しておいたら、たまごっちはどこまで育つのかを試してみた。すると6時間47分後に危篤の警告音が鳴って、約1分後におばけっちになった。死因は餓死ではないか、とも推測されたが、今回の実験は、その死因を特定するのが目的である。
さて、今回は条件をいくらかゆるめて試してみることにした。ごはんやおかしを与えないのは前回と同じだ。ただし、うんこはそのつど流し、病気には治るまで注射を打つことにした。この条件で育てれば、真相にいくらかは近づけるにちがいない。
5分後たまごから生まれ、その後、呼びだし音が鳴る時間は、前回の実験とまったく同じであった。
ただし、9時20分のうんこ。
9時50分の寝起き直後のうんこ。これらは即座に流した。
すると、9時55分、なんと「ドクロマーク」が出るではないか!?

前回ドクロマークが出たのは10時15分、３つめのうんこをした直後であった。今回は、衛生面という点では完璧なはずなのに、なぜ病気になるのが早まったのだろうか？

前回のチャートを見なおしてみると、９時55分に奇妙な現象がおきていた。べビっちが地べたにへばりついてしまい、その後10数分、変身をするまで苦しそうな様子を見せたことだ（変身のためのエネルギーをためているのでは、との仮説をたてた）。

今回も、ドクロマークがでると同時に、おなじように地べたにへばりついてしまった。注射を打つ。回復しない。もういちど注射を打つ。するとドクロのサインが消え、そしてべビっちは以前のように動きはじめた。

ということは、前回の苦しげなポーズも、やはり病気のサインであったと考えるのが、妥当ではあるまいか（仮説はくずれた）。とすると、前回は、病気なのになぜドクロのサインがでなかったのか、という新たなる疑問が浮上してくることにもなる……。

結論から先にいおう。これにはうんこが関係しているらしいのだ。より厳密にいうと、うんこの個数が関係しているのである――。

うんこがドクロを消す！

前回の実験で、病気になっていたはずなのにドクロサインがでなかった9時55分、このときのうんこの個数は「2」である。上下に並んでいる。そして10時15分、うんこをした、と同時にドクロマークが現れたわけだが、このときのうんこの個数は「3」である。

で、13時15分、うんこをした、と同時にドクロマークが消え、ひとりでに病気が治った、とおどろいたわけだが、このときのうんこの個数は「4」である。

今にして思うと、注射も打っていないのに、

たまごっちの病気が自然になおるなんて、そんな都合のいい話があるわけがない。
うんこの数が2のとき、病気であったはずだが、ドクロサインは出なかった。いや、出なかったというよりか、見えなかった、というのが正解のようである。
うんこの数が4のときも同様だ。出ていても見えないのである。理由は、うんこが隠してしまっているからなのだ……。
ドクロマークは上に出る。そして、うんこが偶数個の場合は、上下に並ぶため、ドクロマークを消してしまうのだ。だが、うんこが奇数個の場合は、上下&下と並ぶため、上の空間が1マス空き、そこにドクロマークが出ることができるのである。
前回の実験のとき、うんこが3個になったとき、はじめてドクロマークを確認して、病気になったと考えた。だが、これは間違いで、すでにそれ以前に病気になっていたのだ。さらに、うんこが4個でドクロマークが消え、病気もなおったと考えたが、これこそ大間違いで、実際には、その後もずっと病気をわずらっていたのである。
ずっと病気だったのだ。おばけっちになるまで。
ということは、死因は病死であった、とも考えられるではないか……。

うんこの時間は決まっている

さらに、実験を先へと進めてみよう。

今回は、うんこは流し、ドクロマークには注射を打ちと、細心の注意をはらって病気の芽はつみとってきている。で、こういった設定でも、もし前回と同じ時刻にたまごっちが死ぬようならば、死因は病気ではなく、他の要因と考えられるだろう(おそらく餓死)。だが、もし死なかったならば、前回の死因は病気である、と断定してもよいことになる。

さて、どうだろうか……。

運命の15時47分がせまってきた。前回は、ここで危篤になったのだ。

ところが、今回は何事もなく、あっさりとクリアした。

さらに、16時0分、12分(15分、うんこをして、流す)、50分、17時12分、40分、18時12分、30分、19時12分(15分、うんこをして、流す)、20分、呼びだし音が鳴った。

そして、20時0分(PM8時)、寝てしまったではないか――。

このように、病気の芽をつみとってしまうと、ベビっちは生き続けるのである。再度ご説明するが、ごはんもおかしも、まったく与えていないにもかかわらず、だ。なんという生命力だろうか。そして、前回の実験に関して、結論がえられたことになる。

死因は餓死ではなく、病死であったのだ。

さらに、もうひとつ貴重なる教訓がえられた。標語にしてみると、《2個のうんこにご用心。隠れドクロが命とり》といった感じだ。

まあ、ふつうの育て方ではめったにおこらないが、スクリーン上には、いったい何個のうんこが並べられるのか、といった研究をなさりたい人などにとっては、役立つ教訓といえるだろう（この研究は次におこなわれる）。

また、いくつかの事実も判明した。

ごはんを与えようが、与えまいが、たまごっちはうんこをする。それも、決まった時間にだ。ベビっちの第2形態の場合、スタートから1時間15分後、4時間15分後、7時間15分後、10時間15分後……すなわち、きっかりと3時間の間隔をおいてうんこをするのだ。なんてお利口さんのペットなのだろうか。これで、おまるの世話も楽勝といえる……。

食べなくても2歳までは生きる

さて、実験をさらに先へと進めてみよう。

スタートから24時間後、翌日のAM9時0分、ベビっちは目を覚ました。チェックメーターを見てみると「2歳、10グラム」。1晩寝て起きたので、1つ年をとったのだ。

そして、9時10分、12分、10時0分、呼びだし音が鳴る。

ところが、10時10分、予期しない出来事がおこった。突如ドクロマークがでて、警告音が鳴りはじめたではないか。瞬間、何がおきたのか理解できない。――危篤状態におちいったのである。もはや手のほどこしようがない。

このまま、ふつうの育て方と同じように生きるだろう、とそんなふうにも思いはじめていた矢先だったが、あまい考えだったようだ。だが、食事を与えられずに、よくここまで生き長らえたとあらためて驚かされる。享年2歳。約25時間の命であった。

なお、今回のケースでは、死因は餓死ということになるだろう。

うんこは何個ためられるのか？

さて、次の実験は、ずばり、うんこの数——。
あの画面に、いったい何個までうんこをためられるのか、だれもが一度は試してみたい誘惑にかられたことだろう。それに、もしうんこをためたなら、何か異変がおこるのだろうか。たまごっちには可哀想だが、トライしてみることにした。
また、先のいくつかの実験によって、つぎのような疑問点も浮かびあがってきている。べビっちの場合、うんこをためようが、その都度きれいに流そうが、関係なく病気になった。すると、うんこをためるという行為それ自体は、病気の原因にはならないのかもしれない、という推理も成り立つわけだ。これも、できれば真偽を確かめたいものである。
今回の条件は、１点をのぞくと非常にゆるい。ごはんもおかしも、呼びだし音が鳴ったなら、そのつど十分に与える。これで体力的には問題ないはずだ。
だが、うんこは決して流さない。……

時計をＡＭ９時にセットしスタートさせた。
９時20分、１つめのうんこをした。
９時50分、２つめのうんこをした。
10時15分、３つめのうんこをした。
（９時55分、見えないドクロマークを消す）
13時15分、４つめのうんこをした。前の実験ではここまでであった。
16時15分、５つめのうんこをした。ついに未知なる領域への突入だ。たまごっちは左すみに追いやられ、その姿がスクリーンの外に半分以上かくされてしまっている。だがしかし、ということはスクリーンの左側に、予備の空間があるとも想像できるではないか。ともかくも、今までのところ順調だ。とくに病気の兆候はない。
うんこが奇数個の場合はドクロマークが見えるはずなので心配はないが、偶数個の場合には注意が必要だ。さいわい、ドクロマークがでて病気の場合は、ごはんを与えても食べない、あるいは、あっち向いてホイに誘っても、イヤイヤをしてやらないという傾向があるので、このクセでチェックが可能だろう。

19時15分、6つめのうんこをした。
そして、20時（PM8時）に寝た。顔が真ん中から切れてしまっているが、とくに不幸せそうな寝顔をしているようには見えない。それに6個もうんこが並ぶと、うんこだという汚い感じはもはやない。けれど、このうんこ、ずっとホカホカと水蒸気がたちのぼりつづけている。発酵してしまっているのだろうか……。

翌朝、たまごっちは元気！

翌9時0分、起きた。
チェックメーターを見てみよう。「2歳、52グラム」。しつけメーターは4分の2。おなかは空白が2個。ごきげんも2個。とくに変わった様子はない。
さっそく、ごはんを与えてみた。食べたかどうか、もはや画面では確認できないので、チェックメーターを見てみるしかない。すると体重が1グラム増え、おなかのメーターも1マス埋まっていた。つまり、ちゃんとごはんを食べたのだ。

ということは、病気ではない(病気のときには、ごはんは食べないからだ)。ならば、実験を続行しようではないか――。

た、たまごっちの呪いか!?

11時15分、7個めのうんこをした。

たまごっちは、ついに画面の外に追いやられてしまった。斜めからすかして見ても、その姿のはしっこすら確認することができない。

と同時に、ちょっとした異変がおこった。これは、やや以前からそうだったのかもしれないが、やたらと、コマンドが重くなってきたのである。

つまり、Aボタンを押して、ごはん→ライト→ゲーム→注射→オマル……といったコマンド選択の移動が、非常にゆっくりとしかおこなえないのだ。

まどろっこしい。

もしや、たまごっちの呪いなのかもしれない……。

ついに8個のうんこ達成！

今うんこは7個である。ここまでくると、うんことというよりかスライムの行列だ。それらが、いっせいに向きをかえるように見えるのだから、逆に、可愛いらしくさえある。うわさされている究極の隠れキャラとは、このことなのか、とも思えてくる。

さて、7個はたしかに奇数なのだが、空いた1マスに、はたしてドクロマークが出てくれるのだろうか、不安だ。定期的な健康診断はかかせない。

そして、いよいよ待ちに待った瞬間だ。ところが、予定時間の数分前に呼びだし音が鳴った。ごはんを与えようとするが受けつけない。あっち向いてホイも反応しない。

やばい、病気か!? けれど、病気で呼びだし音が鳴るはずはない。すると考えられるのはワガママか。しかりつけると、案の定ピラララララと音がした。問題解決。

そして14時15分、ついに8個のうんこが並んだ！

目標達成だ。けれど、その直後に異変がおこったのだ。再度、コマンドを受けつけなく

なったのである。ごはんもダメ、あっちむいてホイもダメ。そして今度ばかりは、しつけのボタンも効かない。ということは、考えられる原因はただ1つ、病気だ！　注射を2回うつと異常は消滅した。やはり、見えないドクロマークが出ていたのである。

ふつうに育てた場合、この8回目のうんこと次の9回目のうんことの間で、例外なく、ドクロマークが出ることが実験で確かめられている。つまり、これは遺伝子に組み込まれている病気なのだ。だが、うんこをためない他の実験例の方が、その出現時刻は遅いことも事実である。すなわち、うんこを流さなかった結果、発病の時間が早まったと推理できるのだ。やはり、うんこを放置すると、たまごっちの健康には悪かったのである。

ところで、先のうんこ実験は、その後どうなったのか……？

実は、その後もつづけていたのだ。さらに3時間後、9個めのうんこをしたはずだが、もはや画面では何も確認できなかった。そして健康状態を調べてみると、やはり病気にかかっていた。前回の病気からわずか約3時間で再発しようとは、この調子でいくと極めて短命におわりそうである。実験の目的は達せられので、うんこは流すことにした。

さて、つぎは育児日記を紹介しよう。うんこの処理にちょっとお悩みの様子……。

チュウ太の育児日記

2月4日（火曜日）　午後2時38分、たまごが誕生した。5分後に黒い顔のベビっちが生まれ、ピコーピコーとかわいく鳴き始めた。本当に赤ちゃんが生まれたみたい。さっそくごはんをあげて、その後、あっち向いてホイをして遊んであげる。ベビっちだからなのか、ずっと同じ方向ばかり向くような気がする。単純でカワイイやつ。わざとベビっちの向く方向へ矢印を向けてやると、うれしがっているみたい。10分おきぐらいにピコーピコーと鳴き、そのたびにおかしをあげたり、遊んでやったりする。けっこう手間がかかる……。でも、それがカワイかったりして。

午後3時20分、やっとベビっちが寝てくれた。電気をOFFにして、私もほっと一息。しかし15分後には起きて、またピコピコ鳴く。年齢を見ると1歳になっていた。

午後3時48分、気がついたら白い顔のベビっちに成長していた。いつの間にか、体重も14gに増えていた。よくウンチをする。そのたびにおまるで流してやると、とてもうれし

そうにしている。白いベビっちは、丸くてとてもカワイイ。とりあえず「ちびっち」と呼ぶことにした。ゲームをしている時、喜ぶ顔と怒る顔の差が激しくて、本当にわがままな子供みたい。どんな子に成長するのか楽しみである。おなかがすいているのにゴネて、たまにごはんを食べないことがあるので、おしおきをする。そうすると、しつけメーターが少しUPしていた。だんだん良い子に育ってくれているのかな。
　午後8時頃、ちびっちがやっと眠りについたので、電気をOFFにする。今日は半日、たまごっちにつきっきりだったような気がする。

2月5日（水曜日）　2歳・25g。午前9時頃、気がつくとちびっちは起きて勝手に電気を点けていた。特に鳴く様子もなかったが、朝ごはんをあげる。その後しばし、あっち向いてホイ大会をする。この子は本当にあっち向いてホイが下手で、負けることが多い。
　午前11時半に新宿で仕事の打ち合わせがあったので、おなかとごきげんを満タンにして、音を消して出かける。電車の中で気になって見てみると、ウンチを1コしていたので流してあげる。やっぱり食べた分だけウンチするのね。

午後0時45分、打ち合わせが終わり、バイト先に向かう。バイトをしている間はかまってやれないので、ごはんとおやつを多めにあげて、ごきげんとりをする。この時、体重は35gになっていた。すくすく育っているみたいでうれしい。

午後5時30分、バイトが終わって見てみると、なんとウンチが2コもあった！　あわてて流してあげる。ごめんね、ちびっち。今日は一日あまりかまってやれなかったので、家に帰ってからしばしあっち向いてホイ大会。気のせいか、ちびっちが喜んでいるような気がする。でもこの子は本当に手のかからない子で、あまり鳴かないのよね。

午後9時から12時まで友達と長電話をする。気がつくと、ちびっちはウンチを1コして寝てしまっていた。あわててウンチを流そうとしたが、ぜんぜん流れない。朝起きて死んでいたらどうしようと心配しながら、私も眠りにつく。

2月6日（木曜日）　3歳・38g。昨日のバイトで疲れていたせいか、午前10時まで寝てしまう。ちびっちの鳴き声で起こされて見てみると、昨日流せなかったウンチの上にドクロマークが！　しまったと思い、あわてて注射をうつ。ドクロマークは消えてくれたので、

とりあえずウンチも流す。本当にごめんね、ちびっち。私は悪い母親です。
今日も2時からバイトなので、その前にごはんをあげたり遊んであげたりして、おなかとごきげんを満タンにしておく。バイトを終えて外でちびっちを見てみると、少し姿が変わり、くちばしみたいなものがニョキ！とはえていた。体重も58ｇとなってぐっと重たい。私のバイト中にこんなに成長するとはたくましいやつだ。そろそろ本名をつけてあげようと思い、「チュウ太」と命名する。くちばしがちょっとHな感じでキス魔のようなのでそう名付けた。チュウ太はおなかが空いているのに、ごはんを食べずにゴネてばかりいるので、そのたびにおしおきをする。そのせいか、しつけメーターは75％にまでUPした。
午後8時頃、母が家に来たので、たまごっちを見せて自慢をする。母が「へー、これがたまごっちなの、さわらせてよ」としつこく言うので、あっち向いてホイをさせてあげた。いくら教えても母はボタンの押し方がわからないようで、チュウ太に負けてばかりいる。寝る前に遊ばせすぎてチュウ太が興奮するといけないので、ゲームをやめてもらった。
午後9時5分、母が帰ったので、夕食の後かたずけをしていたら、チュウ太はまたウンチをしたまま寝てしまった。この状態になるとウンチが流せなくなるので困ったものだ。

2晩続けてウンチと添い寝のくさいチュウ太。仕方がないので電気をOFFにしてやる。明日の朝は、目がさめたらすぐにウンチを流してあげるね。

2月7日（金曜日）　4歳・60g。昨日ウンチとともに寝たチュウ太のことが気になり、朝の8時頃から電気をONにしてチュウ太が起きるのを待った。しかしチュウ太はなかなか起きず、午前9時頃やっと起きた。起きるとすぐにピコピコ鳴いたので、ウンチを流してやる。どうもチュウ太は朝9時頃に起き、夜9時頃に寝るらしい。朝ごはんをあげようとしたが、食欲がないのか食べようとしない。今までウンチまみれになっていたんだから、あたりまえか。でも、ごきげんマークは75%満たされていたので、よくわからない。そこで、少しおしおきをしてから、朝ごはんを食べさせた。けど、体重が65gなのは太り過ぎ。ダイエットが必要か。今日はずっと家で仕事するから1日中見ててやるね、チュウ太。

午後4時30分、鳴き声がするので見てみると、ウンチを1コしてその上にドクロマークが！　あわてて注射をするが消えない。2回目の注射でやっと消えた。どうもウンチとドクロマークはセットのように現れる。

おなかをすかせていたので、ごはんをあげる。そして、少し腹ごなしの運動をさせようと思い、あっち向いてホイを15戦ほどする。すると、体重は55gに減量成功。チュウ太のくちばしがはえてから、なんとなくだけど、あっち向いてホイの成功率が高くなったような気がする。くちばしの動きをよく見て、矢印を動かすとよいみたい。

午後9時、チュウ太は眠りについたので、電気をOFFにしてあげる。

2月7日（土曜日）　5歳・58g。朝、午前9時15分頃チュウ太を見てみると、電気が勝手にONになっていた。朝ごはんをやり、少し遊んであげる。しつけメーターは75%になっているので、順調に良い子に育っているのかな……。しかし2日前からチュウ太の姿に変化がないので、ちゃんとアダルトっちに成長するか少し心配だ。

昼から、ダンナと友達のところへ出かけた。午後2時頃、その友達の家に着いて、チュウ太を見てみると、なんと原因不明のドクロマークが出ていた！　また注射を2回ほどうつ。友達もたまごっちを持っていたので、見せ合ってしばし情報交換。ちなみに、その友達のたまごっちは年齢9歳の「とりっち」になっていた。よく遊んであげているみたいで、

体重が35gしかない。びっくり！
「ちゃんと遊んであげないとヘビになっちゃうよ」と教えられ、あっち向いてホイをその場で15戦ほどする。おかげで体重は48gまで減量、ぐっとスリムになった。へびっちはあまり長生きしないというウワサ。チュウ太には長生きしてほしいので、できれば他のアダルトっちになってほしいな。
午後5時30分頃、チュウ太を見ると、なんと足がはえていた！　これはとりっちだ！ああ、やっと大人になったんだね、チュウ太。なんだか感動……。子育てが一段落した親ってこんな感じなのかな。ま、なによりへびっちにならなくてホッとひと安心。一緒にいた友達も喜んでくれた。ファミレスで夕食を食べてても、チュウ太を見ているのがうれしくて仕方がない。ごはんをあげたり、遊んであげたりした。
午後8時30分、カラオケボックスへ。チュウ太のことが気になって、ときどき遊んであげる。でもいつしか私も歌うのに夢中になり、ふと時計を見ると午後10時。チュウ太はもうとっくに自分でフトンをかけ寝ていた。この寝姿、カワイイ。

2月9日（日曜日）　6歳・44g。私が起きたのは午前11時。昨日ちょっと遊びすぎたかな。ダンナが朝一番のウンチを流し、あっち向いてホイで遊んでくれていた。最初は無関心だったダンナも、ここにきて少し気にしているようだ。「ウンチしてるよ！」とかいって、子育てのフォローをしてくれる。チュウ太とかなり遊んでくれたらしく、体重が35gにまで減っていた。

午前12時30分。鳴き声がしたので見てみると、チュウ太がおなかをペコペコに減らしている。アダルトっちになって気がゆるんでいたせいか、朝ごはんを忘れていた。自分はしっかり食べたのに……。母親失格だね……。

午後2時頃、チュウ太をダンナにあずけ、私は近くの図書館へ調べものをしに行く。用がすんで家に帰ると、チュウ太のごきげんとおなかはほとんど満タンになっていて、とっても元気そうだった。なんだか私よりダンナの方が面倒見がいいのかもしれない。もしかすると、私みたいな母親が子供をほったらかしにしたままパチンコに走ったりするタイプなのかも、と少し反省し、しばしチュウ太とあっち向いてホイをする。けど、チュウ太はアダルトっちになってから、あっち向いてホイがすごく弱くなってしまって、なかなかご

きげんがよくならない。私もちょっとムッとしたのでおしおきをしたら、よけいにごきげんが悪くなってしまった。仕方がないのでおかしを1コあげてごきげんとりをする。

昨日はアダルトっちになったチュウ太があんなにかわいくてしようがなかったのに、今日はちょっとにくたらしく感じる。あーあ、子育てって難しいのね。

ふと、チュウ太の体重を見ると、なんと30gまで激減していた。さっきからけっこうムキになってあっち向いてホイをしていたからかな。ちょっと痩せすぎかもしれないと思いつつも、午後10時にチュウ太は眠りについたので、電気をOFFにしてやる。

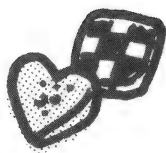
2月10日（月曜日）　7歳・30g。午前9時30分に起きてみると、やっぱりチュウ太はもう起きて、電気をONにしていた。今日一日も、ごはんをあげたり遊んであげたりして、けっこうかまってあげた。それにしてもチュウ太はあっち向いてホイが弱くなり、今日は結局1度も勝てなかった。まるでわざと反対を向いているみたいだ。スネているようにさえ感じる。ともかく、チュウ太が生まれてちょうど1週間がたった。チュウ太はいつのまにかひとつの個性をもって生きているように思えるのは、私の気のせいだろうか……。

午後10時、チュウ太はいつもの様にふとんをしき、「もー寝るよ」と鳴いて眠りについた。私もいつものように電気をOFFにしてあげる。おやすみ、チュウ太……。

《解説》　日記に指摘されているとおり、とりっちはあっち向いてホイのゲームが非常にやりずらい。5 vs 0で負けるのはザラである。これは、育ったキャラの種類の違いによって、優劣が生じる傾向がある。反対に、おやじっちの場合は非常にやりやすく、ほとんどが5 vs 0もしくは4 vs 1で勝ってくれる。ひょっとすると、キャラのIQが関係しているのかも……。その点、おやじっちは見かけによらず賢いといえる。

なお、途中でウンチとの添い寝に悩んでおられたようだが、この現象にはちょっとした法則性がある。次の次の章で解き明かそう……。

おかしが危ない！

おかしを与えると5分で死ぬ！
「享年0歳」の地獄ワザを教えよう
うどっちになった育児日記公開――

生まれてわずか1分で病気に!

悪魔の生体実験で得られた育児チャートと、ごく普通に育てた場合の育児チャートを見比べていて、ちょっと妙なことに気づいた。

①「ごはん」も「おかし」も与えない場合、55分後にドクロマークがでて病気になる。

②ところが、呼びだし音が鳴るたびに、「ごはん」と「おかし」を与えて満腹にさせた場合、39分後にドクロマークがでるのだ。病気になるのが早まるのである。

原因をつきとめるべく、いくつかの実験をやってみた。

③きげんを「おかし」と「あっち向いてホイ」とで半々にとることにした。「ごはん」は与えた。すると、ドクロマークの出現は47分後であった。

④きげんを「あっち向いてホイ」のゲームだけでとることにした。「ごはん」は与えた。するとどうだろう、ドクロマークの出現が55分後に戻ってしまったではないか。

⑤「ごはん」は与えず、「おかし」だけ与えてみた。すると、やはりドクロマークの出現が

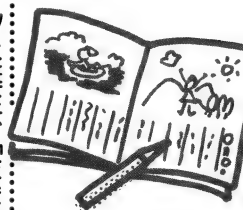
早まるではないか！
原因は「おかし」だったのである。与えるおかしの量におうじて、病気になる時間が変わるのだ。多く与えれば与えるほど、ベビっちがより早く病気になるのである。赤ちゃんには、おかしは向かないのだろうか。虫歯にでもなるのか？
さらに、奇妙な現象がおこることを発見した。
「ごはん」は、ハートが4つとも満タンになると、それ以上は食べようとはしない。ところが「おかし」の場合、ハートが満タンでも、与えればいくらでも食べるのだ。
この性質を利用すると、無制限に「おかし」を食べさせるという、いわば「おかし攻撃」ができる。さっそく試してみよう、どうなるか——。
タマゴから生まれてすぐのベビっちに、ひたすら「おかし」だけを与えてみた。
すると、約45個ほど「おかし」を与えたところで、ドクロマークがでるではないか。生まれてわずか1分足らずで病気になるのだ。これで、そのまま放置しておくと、スタートから約6時間後におばけっちになる。あの苛酷な悪魔の生体実験よりも、さらに早く死に至らしめることができようとは、予想だにしなかった事態だ……。

「享年0歳」わずか4分で死んだ!

またしても、ふつふつと悪魔の心がわきたってきた。世にもおそろしい実験を思いついたのだ。おかし攻撃によってでたドクロマークを、いったん消す。そして再度、おかし攻撃をすればどうなるか……実際に試してみると、またもや1分弱でドクロマークがでた。注射で消し、再々度おかし攻撃をする。すると、やはり1分弱で、こんどは危篤の状態になるではないか。そして、約1分でおばけっちに。画面を切り替えると、「享年0歳」。生まれてから、わずか4分ほどで死に至らしめることが可能なのであった。

世間では、どうすればたまごっちを早く殺せるか、一部でたまごっち殺しを競っているとも聞く。しかし、そのような蛮行はもうやっても意味がない。これ以上はないという、最短の方法を公開したのだから、みなさんもこれで満足されたことだろう……。

さて、気分一新。お口なおしといってはなんだが、つぎは、愛情こまやかにたまごっちを育てておられる人(30代・女性)の育児日記を紹介しよう——。

「うどっち」に育った育児日記公開！

《1日目》　午前10時30分、5グラムの色黒ちびっちがピキーッと誕生、「たまぽっち」と命名する。初めての子だけに、なるべき長生きさせたい。バーチャル・ペットと言うより、絶滅寸前の野生動物のつもりで大事に育てるつもり。

生まれたての赤ちゃんはおなかをすかせているうえごきげんもななめ、とりあえずごはん食べさせたり、遊んでやったり世話するけど、生後1時間はいくら食べさせてもいくら遊んであげてもなかなか満足してくれない。おねむになったので、これ幸いと部屋を暗くして寝かしつけた。と思ったら、ものの5分もたたないうちに目覚め、もう1歳になっている。その直後には初うんち、早々に病気にもかかるわで、いいかげん育児疲れがした頃、遊んであげている最中にいきなり10グラムの色白べビっちに変身！　わーい、わーい。その5分後にうんちを1回流してからはようやく落ち着いてくれた。やれやれ。

午後1時過ぎ、食事をさせ、ごきげんを取るために遊んであげたら、その30分後に、お

なかもごきげんもそれほど悪くないのにコールがかかる。わがままになったらいけないので、しかったら少しだけいい子になった。
　午後2時半、おなかがすきかけていたので、お食事を2回。その15分後に再び、うんち発見、始末する。
　午後3時、ゲームに7回つきあった後、食事を1回食べさせて、生まれて初めてのおやつを2回与えたら、すっかりごきげんさんになった。けど、おやつの味を覚えてしまったらしく、夕方、おなかがすいてるくせに食事を拒否しておやつのおねだりコール。しかって食事を2回とらせた後、ご褒美におやつを1回だけあげた。それからは満足したらしく、1人でいい子ですごしていた。
　午後6時、そろそろ晩ごはんを食べさせようかと考えていた頃、またまたうんちを発見。おなかすいたり、遊びたい時だけじゃなく、うんちが出た時も知らせてくれると助かるんだけどな。始末した後でゲームで遊んでおなかをすかせ、食事とデザートにおやつをあげる。ごはんの前に遊んであげたのがよほど嬉しかったらしく、それからはずっとごきげんさん。8時きっかりにねむたくなったようなので、部屋の明かりを消してあげた。けど、

ホッとした反面、ちょっと物足りない。時々、明かりをつけてはかわいい寝顔を確認してしまう。ちなみに本日、たまぼっちの最終的な体重は21グラムだった。

《2日目》　何時に目覚めるのかわからないので朝7時頃から用心してしまったけど、意外にねぼすけで、結局、たまぼっちは9時にお目覚め。朝ごはんを食べさせた後、しばらくしてうんち。干渉しすぎてわがままにしたり、放任しすぎて非行に走らせたくないので食事もごきげんもほどほどの世話を心がける。おなかがいっぱいの時はごきげんはほどほど、ごきげんが絶好調の時にはおなかはほどほどに抑えるのが教育方針だ。

11時30分におなかをすかせてコール。外出先だったので周囲の目が気になってすぐ食事をあげられなかったけど、ちょっと、かわいそうだったかな。

午後3時はおやつタイム。喜ぶのが嬉しくて、ちょっと多めにあげすぎウエイト・オーバー、反省する。その40分後にうんち発見。夕方には、昨日同様おやつのおねだり。しかってから食事を食べさせたら、またちょっといい子になった。でも、おやつって意外と腹持ちが悪いみたいね。

夕方5時すぎ、病気になっているのを発見。注射2本で直してあげる。きげんを直すため、食べさせたり遊んであげまくったりして、つい甘やかしてしまった。

夜になって食事とデザートのおやつをあげたら体重が30グラムをオーバー。あわてて遊んであげて、26グラムになるまでダイエットにはげむ。おなかもごきげんもほどほどのところで夜8時に、おねむのサイン。部屋の明かりを消してあげた。

《3日目》　朝9時に起床。昨日の夜、寝る段階でおなかもごきげんもまあまあ満ち足りていたせいか、おとなしい。10時40分にうんち流したくらいで、後は放っておいた。

昼12時30分すぎ、そろそろ食事をさせようかと考えていた頃、聞き慣れない音をたてて、突如、こどもっちに成長!　小さな手足が生えた姿は本当に可愛らしく、思わず画面をなでなで。嬉しさのあまり遊んであげたり、ごはんをたくさん食べさせたりして甘やかし、おなかもごきげんも大満足にしてしまった。1時40分にうんち発見。

午後3時半、おやつをねだる。しかって食事を2回とらせた後、ご褒美におやつも1回あげた。おなかもごきげんもほぼ満足状態。しつけも行き届いて、なかなかの優等生だ。

午後4時40分にうんち発見。おなかもすきかけ、ごきげんも悪くなりかけた午後6時半、晩ごはんとデザートのおやつをあげ、その後でダイエットもかねて遊んであげる。教育方針通り、おなかはそこそこ、ごきげんは満杯になった。午後7時40分にうんち発見。

昨日までは夜の8時にはねむくなっていたのに、成長した今日は就寝が9時まで延びた。ふとんできちんと寝る姿には思わず爆笑。安らかな寝顔を見ていると愛しさがじわじわとこみあげてくる。寝顔をしばらく鑑賞した後、明かりを消した。体重は28グラム。

《4日目》 午前9時に起床。10時40分にうんち。昨日もまあまあ満ち足りた状態でねむりについたため午前中はずっとおとなしい。昼12時ちょうどにおなかもすきかけ、ごきげんも悪くなりかけていたので、食事3回ゲーム3回で、どちらもそこそこ満たしてあげる。

昼の1時40分にうんち。ちょうど3時間おきにうんちするので、今のところ、うんちをためることはほとんどない。ちょっとおなかがすきかけているけど、おやつの時間まではは無視。きげんが悪くなりかけているので、遊んであげてほぼ満たしてあげた。

午後3時半、おなかもすきかけ、ごきげんも悪くなりかけていたので、まず食事2回に

おやつ1回でおなかを腹八分目まで満たし、おやつを食べたことで少し回復してきたきげんを、遊んであげることでさらにハッピーに盛り上げてやる。例によって、前回からちょうど3時間後の午後4時40分にうんち。

夜ごはんは午後6時10分すぎ。たまぼっちもちょうどおなかがすきかけていたので食事は2回、遊んであげてごきげんもとる。でも、ちょっと食事の量が少なすぎたようで、しばらくして食事2回にデザートのおやつ1回を追加する。体重が33グラムとオーバー気味なので、ごきげんが少し悪くなるのを待って、ゲームで30グラムになるまでダイエット。午後7時40分すぎにうんちをする。就寝は今日も午後9時、すぐに部屋を暗くしてあげる。

《5日目》　午前9時起床。約1時間後におなかがすいたコールがかかる。ごはん3回与えて、やや満足した。10時40分にうんち。排便のリズムはあいかわらずだ。

でも、その後、ごはんを1回あげて満腹にした後、遊んであげてごきげんをとろうとしたら、何度やっても、たまぼっちに勝たせてやることができない。勝たせなければごきげんがよくならないのに……。とにかく1勝だけでもしてもらおうと何度も何度もチャレン

ジして、結局13回も立て続けにやってしまった。つまり、たまぼっちは連続12回もゲームに負け続けていたってことよ。ったく。

やっと勝たせることができて、ひと息ついていて、はたと気がついた。ゲームは意外にエネルギーを消費するんだった！　調べてみたら案の定、体重が23グラムまで減っている。ガーン。おなかがいっぱいだから、食事を与えるわけにもいかないし、どうしよう。

早く食べさせたくて、いらいらしながら午前中をすごし、午後1時にようやくおなかを半分ほど減らしていたので食事を与える。だけど2回の食事で満腹してしまって、後はいくら与えようとしても拒絶する。胃が小さくなっちゃったのかな。体重は25グラムでまだちょっと少ないのに……。

午後1時半、たまぼっちはごきげんがななめになりかけている。また遊んであげてもいいけど、負かせてしまって体重を減らすのが怖い。困った。迷ったけど、結局、恐る恐る遊んであげたら、1回で勝たせてあげることができた。ごきげんもちょっとだけ回復したけど、体重はやっぱり24グラムに減っている。あーあ、午後1時40分にうんち。

午後3時、食事とおやつ、30分後にもおやつを与え、体重は29グラムまで回復。遊んで

あげて25グラムまで体重を減らしたけど、ごきげんもよくなった。

午後4時すぎ、病気になっているのを発見、注射2本で治療する。処置が早かったので、おなかやごきげんに変化は表れなかった。

午後4時20分、おやつが欲しいコール、1回だけ与えたがもっとよこせというので、しかってから食事を1回与える。しつけのメモリーが満杯になった。体重も28グラムまで回復し、ようやくいつものペースになる。よかった。午後4時40分にうんち。

夕方から夜にかけては定例の午後7時40分のうんちだけ始末して、ちょっと放っておいたら午後8時におなかがすいたコールがかかる。食事3回にデザートのおやつ2回でおなかを満たし、少し遊んであげて体重を33グラムにした。就寝は今日も午後9時。

《6日目》　午前9時に起床。たまぼっちも今日あたりは成人しそうで、朝からわくわく、午前10時40分にうんち発見、直後、おなかもすきかけ、ごきげんも悪くなりかけていたので、食事3回とゲーム2回でほぼ満足にしてあげる。

午後1時30分すぎ、ちょっと存在を忘れて放っておいたため、たまぼっちはまたまたお

なかがすきかけ、ごきげんも悪くなりかけていた。とりあえず食事を3回与え、ゲームで遊んでいたら、その最中に突如、変化してアダルトっちに成長！　ゲゲゲの鬼太郎に登場するぬりかべにも似たうどっちになった。

本当はうさみみっちにしたかったので、ちょっと残念。もっとかまってあげた方がよかったのかな。でも、ドドンパ踊りのような動きを見せる姿はユーモラスで、それなりに可愛い。しみじみと眺めていたら、いきなりうんち。ふと気がつくと、いつもうんちをする午後1時40分になっている。成人しても、うんちのリズムは変わらないのね。

午後3時30分、おなかはまずまずだけどごきげんがちょっと悪くなりかけていたので、ゲームで遊んでやる。午後4時40分にあいかわらず規則正しいうんち。

午後5時20分、食事1回とおやつ2回でおなかをほぼ満足にする。その後、さーて、遊んでやるかと思ったら、おやつがきいたせいか、ごきげんはすでに満足状態になっていた。

午後6時50分、食事をさらに2回与え、4回ほどゲームをつきあって大満足状態にしてあげる。午後7時40分、うんち。

実は体重が40グラムになっているので、少しダイエットをさせたい。寝る寸前をねらっ

てゲームで体重を減らすつもりだ。けど、ベビっちからこどもっちに変化した時点で就寝時間が1時間延びたことを考えると、成人した今は、もっと夜ふかしになっているだろう。そう思って午後10時まで待とうと思っていたけど、もし、いつも通りに午後9時に眠くなると困る。迷ったけど、午後8時50分、やっぱり遊んであげることにする。ゲーム2回、たまぼっちに勝たせて終わらせたのに、ごきげんに変化はなし。でも、体重は予定通りに38グラムに減った。ま、いいか。

ところで、就寝は午後10時まで延びていた。やっぱりね。

《7日目》　午前9時に起床。うん、いつものペースだ、うんちは午前10時40分だなと油断していたら、午前10時すぎにうんち発見。あわてて始末した。その後で確かめたら、おなかもごきげんも、減るのが早くなっているみたい。用もないのにわがままコールもするし、大人になると、かえって手がかかるのね。

とにかく、誕生からちょうど1週間をむかえた。これからはどこまで寿命をのばせるかが勝負！　一緒にがんばろうね、たまぼっち。

《解説》　7日目の朝、予定していた「うんち」の時間が早くなっていたワケは、皆さんにも、もうわかるはずだ。うどっちに変身して就寝時間が10時となり、こどもっちの9時から1時間のびたので、その分たまごっちが活動し、結果うんちの時間が早まったのである。また、うどっちは10時寝の9時起き、すなわち活動時間は13時間で、これはうんこサイクルの3時間で割り切れない。つまり、こどもっちのような毎日定時というわけにはいかず、この先は日に1時間ずつ早まっていくことになる。

ところで、この育児日記はきわめて貴重である。というのも、当『たまごっち研究会』での20例程度の実験では、ただの1例もうどっちが育っていないからだ。他のアダルトっちは、ほぼ狙って育てられるのだが、うどっちだけはまだよくわからないのだ。また、インターネットの情報欄などを見ても、やはり、うどっちの例は極端に少ない。

だから、おそらくこの育児日記には、うどっちに育てる秘密のカギが隠されているに違いないのである……。

たまごっちの謎・中級編

ベビっちはハシカにかかる・うんこのサイクルは×時間
タマゴを生む瞬間を見れた・死期がせまると老人ボケ
朝起きてすぐうんこをさせる育て方
——この程度知っていてやっと中級レベル

Q&A

「アフロっち」って隠れキャラなの?

たしかに、たまごっちの説明書には「アフロっち」のイラストが描かれているが、それが隠れキャラにいるという確かな情報は今のところない。同様に、れいぞうコッチ、モアイっち、オバタリっち、なども説明書に登場するが、確認されていない。
また、パッケージの台紙（厚紙）の方にも、ヤムチャっちが描かれているが、いまだに生存は確認されていない。

寝ている子を起こせるの?

あっちむいてホイで遊ぼう、と思ったらたまごっちが寝ていた。寝ているとボタンを押しても反応してくれない。でも、どうしても遊びたいというなら、たまごっちを起こすしかない。

方法は、たまごっちの時計を呼び出し、リセットをして、時間を昼間に合わせるのだ。そして元の画面にもどすと、たまごっちが起きて、あなたを待ってくれているはずである。けれど、こういったことをやると、グレて不良に育つかもしれないね……。

うんこはいつするの?

実は、たまごっちのうんこタイムは決まっている。ごはんを食べようが食べまいが、おかしをいくら大量に食べようが、変わらないようだ。

こまめに育児日記をつけておられる人はお気づきかと思うが、だいたい3時間の間隔でめぐってくる。ただし寝ている間は、計算には入らない。

もちろん、寝ているときに、うんこをすることはない。

あるTV番組で、「寝ながらうんこしてたので、そんな子に育てた覚えはない、と殺してしまった」という話もあったが、これはおそらく、寝る直前にうんこをし、飼い主がそれに気づかず、流さなかった結果、そう見えたのだろう。

うんこが先か、寝るのが先か?

だが、こんなケースもありうる。うんこの時間、寝る時間は、ともに決まっているので、この二つがバッティングした場合、どうなるのだろうか?
うんこして、すぐ寝てしまうかもしれない。もしそうならば、ご主人さまとしては手のうちようがない。長寿のアダルトっちでそのサイクルにはまると、毎晩うんこと添い寝という悲劇がくり返されることにもなりかねない。
では、実際はどうだろうか、実験してみよう——。
ベビっちはPM8時に寝るので、そこからマイナス1時間15分(ベビっちの第2形態になってからの最初のうんこタイムと重なるように)、つまり、PM6時45分にスタートさせてみた。
すると、寝る前にはうんこはせず、目覚めと同時にうんこをするではないか。まあ、なんてお利口さんなのだろうか。

結論。つまり時間が重なっても、寝るのが先で、うんこは起きてからするのだ。心配するようなことは、おこらないので安心だ……。

うんことの添い寝をさけるには?

いや、やはり不安はぬぐえない。先の実験で、もしかりにPM6時44分からスタートさせたなら、7時59分にうんこをし、その1分後の8時に寝てしまうではないか。

これだと、よほど注意深く見守っていないと、うんことの添い寝がさけられない状況となる。それに、うんこは3時間の間隔なので、先々もくりかえされる不安がある。

キャラによって睡眠の間隔がちがうようなので、一概にはいえないのだが、×時45分の後なら大丈夫。だが、×時45分の直前からスタートさせたような場合は、こういった悲劇がおこる可能性があるので、お休み前のチェックが不可欠となるだろう。

結論。はやい話が、つまりスタートを×時45分としてしまえば、よいわけなのである。

この場合、たとえ、うんこタイムと就寝タイムとが重なったとしても、うんこは朝にもち

こされるわけだから、うんことの添い寝の危険はぐっと減ることになる。それに、起きてすぐうんこするなんて、これ以上よくできた躾はない。
きれい好きの女の子にとっては、この情報はチョベリグだ……。

ヘビになるのはどのこどもっちから？

ご存じのように、こどもっちには2種類ある。ひよこのような姿のキャラと、顔だけのキャラである。名前はとくに定まっておらず、こどもっちの足あり（あるいは、ひよこっち）、それと、こどもっちの足なし（あるいは、顔こどもっち、ことりっちなど）と呼ばれるようである。
さて、従来、足ありのこどもっちからはヘビにならないと考えられてきた。こどもっちの段階で足があるのだから、大人になって足が消えるはずがない。また、足なしこどもっちからは、すがた形からいっても、いかにもヘビになりそうである。
ところが、どちらのこどもっちからもヘビに変身することが、最近の調査で明らかにな

りつつある。だから、足ありこどもっちに育っているからといって、安心してはいけないようである。

チャイムが鳴る時刻は？

たまごっちからのチャイム（呼びだし音）の、ほぼ全てに関して、あるきまった法則性があることが、発見されている。まあ、発見というほど大それたものではないが、お教えしておこう——。

たまごっちには時計が内蔵されているわけだが、その時計の《秒数が0》のときにしか、チャイムは鳴らない。

また、チャイムが鳴らないイベント（ドクロマークやうんこ）も、同様に《秒数が0》のときにしか起こらないのだ。

そんなこと知ってどうする、という人もいるかもしれないが、いやいやどうして、この法則はけっこう役に立つ。たとえば、今まさに起こりそうな、あるイベント（変身など）

を待っているようなとき、急な用事（トイレなど）が生じたとしよう。そんな場合は、たまごっちの時計を見るとよい。
もし秒数が10だったとしたなら、あと50秒は《イベントは絶対に起こらない》わけなのだから、この50秒を使って、用事をすませることが可能ではないか。ネ……。

たまごっちはいつ寝るの？

就寝時間はキャラによってちがう。良い子は早く寝、不良になるほど夜ふかしをする傾向があるようだ。当方の研究によると、
ベビっちはＰＭ８時。
こどもっちは、足あり足なしともにＰＭ９時。
とりっちはＰＭ10時。へびっちはＰＭ10時。のびたっちはＰＭ11時。たらこっちはＰＭ10時。うさみみっちはＰＭ10時。
というデーターが得られている。

たまごっちはいつ起きるの？

起きる時間もキャラによってちがう。

べビっちはＡＭ９時。

こどもっちは、足あり足ないともにＡＭ９時。

とりっちはＡＭ９時。へびっちはＡＭ９時。のびたっちはＡＭ11時。たらこっちはＡＭ10時。うさみみっちはＡＭ９時……。

夜のお仕事の人が育てるには？

夜に働いて、昼に寝るような職業の人にとっては、たまごっちを育てるのは大変だ。昼、寝ているときにピーピー鳴かれて、おちおち眠っていられない。

こんな場合には、時計をずらすことで解消するのが最良の方法だろう。

たまごっちに内蔵されている時計を、自分の生活パターンにあわせて、独自にSETすればよい。

もし、「笑っていいとも」が始まる時間くらいに起きだしてくるような人の場合（たとえば芸能人）、たまごっちを、通常の時計よりも3～4時間くらい遅らせればよいだろう。育ったキャラによって起床時間はちがうのだが、どんなに早くても朝9時なのだ。だから、3～4時間ずらせば、ご主人さまの安眠を妨害することはない。

ただし、時計のセットは、スタート時に、あらかじめずらせておくことをお進めする。途中でも、変えて変えられないわけではないが、たまごっちのライフサイクルを狂わせてしまうリスクが大きい。また当然だが、これをやると、たまごっちの名前の由来でもあるウォッチの部分は、用をなさなくなる。

べビっちはハシカにかかるって本当？

結論からいうと、本当だ。これまでの実験では、何をどうやっても、べビっちの第1形

態のどこかで必ず病気になる。
その病気の発病をもっとも遅らせた場合でも、スタートから55分後にドクロマークがでる。で、与えるおかしの量におうじて、発病する時間が早まっていくことが、実験で確かめられている。つまり、おかしは発病の時間に関係するが、全くおかしを与えなくても発病するのだから、病気の直接の原因をおかしと考えるわけにもいかない。
すなわち、この病気は、子供が必ずかかるハシカのようなもの、と考えるのが適当なのかもしれない……。

最低体重のなぞ?

べビっちは10グラム。こどもっちは足あり、足なしともに20グラムだ。また、アダルトっちは種類によってちがうらしい。だが、アダルトっちのひとつ、へびっちは、なんと最低体重が10グラムなのである。変身してスリムになったせいか、こどもっちの半分まで落とせるのだ。やはり、ちょっとブキミなキャラクターである。

注射すると病気にかからないって噂だけど？

つまり、コマンドのひとつ「注射」に予防接種の効果がありそうだ、といった噂だが、これは実験してみるしかない。

病気になりそうなころを見はからって（べビっちのハシカを利用して）、その3分ほど前から注射を数十回うってみた。

ところが、やはりハシカにかかったではないか。つまり注射に予防接種の効果はなく、どうやらこの噂はガセネタのようである。

ゲームを多くすると長生きするの？

ごきげんアップゲームのあっち向いてホイを多くやればやるほど、長生きするという噂がある。

適度な運動は体によく、肥満もふせげ、いかにも健康によさそうなイメージはある。はたして、たまごっちにおいても、人間と同じような理屈が通用するのだろうか？
だが、結果論からいうと、これは正しいようだ。
同一のキャラで実験してみた場合、そういう傾向がみられる。
ただし、ゲームを多くやったからといって、寿命そのものが延びるわけではないようだ。ゲームをやると、ごきげんメーターが満杯になり、必然的に、おかしを与える回数が減ってくる。
この「おかしの回数が減る」ことが、寿命に関係していると考える方が正しいのかもしれない……。

べびっちに隠れキャラがあるの？

ある時期、べびっちにも隠れキャラがあるのでは、という噂がながれた。発売してから2カ月ほどたった頃である。

その噂をたしかめてみると、なんでも電池を入れ替えた直後にリセットをせずに始めると、ぞくに「高速べビっち」なるバグが生じ、そのことだと判明した。つまり、ちょうど電池を入れ替える時期だったわけなのだ……。

ほったらかすとどうなるの?

仕事や勉強がいそがしくて、つい呼びだし音を無視したり、あるいはチャイムが聞こえなかったりして、たまごっちをほったらかしにしてしまうケースがないとはいえない。どうなるかというと――

1日以上ほったらかしておいても、何ともない(死なない)場合だってある。昼の12時に家におきわすれ、夜7時すぎに帰ってみてみると死んでいた、といった場合もある。

そのたまごっちが、ライフサイクルのどの時点なのかによって、一概にはいえないのだが、先のちがいは、おそらく放置している間に、病気のドクロサインが出たか、出なかっ

たかによるのだろう。
ふつう餓死だけではなかなか死なないものだが、病気を放置しておくと、数時間の猶予しかないからだ。
だから、もしあなたが、何かの用事で半日ほど育てることができず、家の人や友人などにあずけてめんどうを見てもらうような場合、しかも、その家の人や友人が、まったくの素人の場合、すべてを教えてもきっとうまくできないので、そんな場合は、画面に現れたサインだけを処理してくれと頼むのが、賢いやり方かもしれない。つまり、
《うんこが見えたら、流してくれ》
《ドクロのサインが見えたら、注射をうってくれ。それも2回!》
最低これだけやってもらえれば、なんとかもちこたえるのだ。
つまり、ピコピコと鳴くのはあえて無視してもらって（あずけるときに音をOFFにしておいた方がよいかもしれない）、そのかわり、1時間おきくらいに画面をチェックしてくれるよう依頼しておけばよいのである。これなら、ズブの素人にもできて安心だ……。
ふつう、ピコピコとチャイムが鳴れば、何か重大な異変がおこっていて、大急ぎでそれ

に対処しなきゃ、と考えてしまいがちだが、たまごっちの場合は、さにあらず。ピコピコが鳴らないときのサインの方が、延命のためにはより重要なのである。

死期がせまってくるとどうなるの?

生きとし生けるものには、かならずといっていいほど最後がある。たまごっちだって例外ではなく、いずれ死を迎えるのだ。

まずまず、まめにめんどうを見てやって、短くて1週間、長くて約3週間の命である。その差は、まめさ加減の違い以上に、育ってから変身してなるアダルトっちの種類の違いに大きく影響される。

そして、どの種類のアダルトっちであっても、死期がせまってくると、似たような症状をしめすことが知られている。

ふつう、ごはんの要求(＝消費)は、ベビっちの最初のステージを除くと、1時間に約1個のわりあいである。ごきげんの方も、似たようなものだ。

ところが、死期がせまってくると、このごはんやおかしの要求が、にわかに増大してくるのである。あたかも老人ボケになって、満腹中枢がいかれてしまったのか、と思えるほど頻繁に呼びだし音が鳴るのだ。

そしてメーターを見てみると、ついさっき満杯にしたはずなのに、もう空になっているではないか……。そうなると、死期はちかい。

最後までめんどうをみて、暖かく見守ってやるしかない。

寝ているときに死ぬの?

死期がせまると、死のサインのことを知っている人にとっては、いつまで生き続けるのかと気が気ではないだろう。たまごっちが寝ているときも、見守っていた人がなかにはいたに違いない。

だが、たまごっちが睡眠中には、すべてのイベントが起こらない。

うんこはしない。病気にもならない。おなかも減らない。ごきげんも減らない……あた

かも、時間が止まっているかのようである。
そして、危篤や死のイベントもまた例外ではない。
つまり、たまごっちが寝ているときには、死なないのである。これで、みなさんも安心して眠れるか……。
ただし、起きている間は、たとえあっち向いてホイのゲーム中であっても、ごはんを与えている最中であっても、死は突然襲ってくる。避けることはできない……。

たまごっちファンの有名人は?

ファンかどうかは知らないが、上岡龍太郎さんが、ブームになる以前に入手して、やっていたらしい。「うんこになって死んだ」そうだけど、ご存じのように、たまごっちはウンコにはならない。おそらく、これは上岡さんならではのジョークだろう。
また、元しぶがき隊のフッくんこと布川さんも発売してすぐに購入し、ご家族そろっての、たまごっちフリーク。

元フジテレビのアナウンサーの有賀さつきさんの場合は、1度目のトライで、うさみみっちに育ったようだ。「10日もやってて、もう疲れた」とのことだが、うさみみっちに育ったことなどからも、逆に、彼女の性格が想像できて、おかしい……。

親になるとタマゴを生むって本当?

本当だ。アダルトっちのほぼ全ての種類がタマゴを生むのでは、と考えられている。タマゴを生むのは、死ぬ間際である。最後の力をふりしぼって、といった感じで感動的だ。だが、いつもタマゴを生むとは限らず、どういった条件ならばタマゴを生むのか、くわしいことは、まだ解きあかされていない。

また、そのタマゴから生まれた子は、先代の性格をうけつぎ、良い子ならば良い子に、不良だったならば不良に育つ、という説もある。

だがこの説は、おそらく、飼い主の方に原因があるのかもしれない。同じ人が育てると、どうしても同じような育て方になってしまいがちで、結果、同じキャラに育つのでは、と

想像されなくもないからだ。
　また、タマゴを生んだからといって、最後のおばけっちの画面で、それが確認できるわけではない。この画面では、いつもどおりの享年の画面に切り替わるのみである。また、次へのリスタートも、タマゴを生んでも生まなくても、操作の手順には変更はない。
　つまり、生んだタマゴを見ることができるのは、ほんの一瞬だけなのだ。
　それゆえ、かつて数多くの噂が乱れ飛んだ。そのことを友だちに話しても、なかば信じてもらえず、くやしい思いをされた人も数多くいたことだろう。最後のおばけっちのシーンで、タマゴの画面にも切り替わったなら、喜びはひとしおだったのにと惜しまれる。
　逆に、育ててきた本人にしか味わうことができない至福の瞬間だと考えれば、納得できるか……。

長生きのコツ

おかしは長寿の敵
アダルトっちになってからは適度な運動を

もちろん基本には忠実に!

これまでの、幾つかの実験(悪魔の生体実験など)で、たまごっちをどういった劣悪な環境におけば、どうなるかが判明した。
ごはんをあたえなければ、↓餓死する。
病気を放置すれば、↓病死する。
つまり、長生きさせたければ、その反対をやればよいということだ。ドクロマークが出れば、すばやく注射で消し、おなかがすいたと鳴けば、ただちにごはんを与える、これは子育ての基本中の基本で、いまさら説明するまでもない。
この章でお話しするのは、その先にある、いわば究極の長生きの方法についてだ。
他人よりも1時間でも、いや、1分でも長くたまごっちを生きながらえさせるには、どうすればよいのか、その方法が解き明かされることになる。
さて、まずは根本的なナゾから解明していこう。

アダルトっちもおかしで病気に⁉

病気は、放置しておけば、たしかに死につながる。だが、注射で治療した場合でも、なにかに影響がでるのだろうか？

それに、病気と、寿命との関係はどうなっているのか？

この種のナゾを解くべく、アダルトっちの中から被験者をつのった。

そして、比較的寿命が短いとして知られる、アダルトっち3種類を使って実験をおこなってみることにした。

まず、おかし実験だ――。

アダルトっちも、ベビっちと同じように、おかしを与え続けると病気が誘発できるのか、それを確かめることにした。

連続おかし攻撃の開始である。Bボタンの連続打ちで、約1秒に1個おかしを与えることができる。これをひたすらつづけるのだ。すると、5～10分程度で、3種が3種とも、

ドクロマークが出現するではないか！
おかし攻撃は、べビっちだけでなくアダルトっちにも効果があったのだ。
べビっちの場合、予定されていた病気が早まって出現した。とすると、アダルトっちの場合も、理屈は同じではないだろうか……。

寿命のメカニズム！

さらに、仮説をたててみた。
もし病気が、たまごっちの遺伝子に組み込まれているものと考えるならば、その回数も、あらかじめ決定されているのではあるまいか。とすると、その決められた回数の先にあるものといえば、それが死＝寿命なのではないだろうか。
そして、もしこの仮説が正しいとするなら、このおかし攻撃を続ければ、おのずと答えがえられるはずである。というわけで、実験を続行してみた。
まず、ドクロを注射2回で消した。そして再度おかし攻撃を開始した。

すると、約10分程度で再びドクロマークが出現した。
注射2回で消し、再びおかし攻撃だ。
すると、ついに警告音が鳴り響き、危篤状態におちいったではないか！
お疑いの人があれば、ご自身のアダルトっちを使って追試実験をされるとよいだろう。
似たような結果が得られるはずである。
おそらく、キャラによって病気になることのできる回数や、その間隔がちがい、それが寿命のちがいにつながるのでは、とも想像される……。

長生きの極意！

まず間違いなく、キャラによって定まった寿命が設定されているだろう。そして、与えるおかしの回数や、うんこの処理の不備などが、マイナスの要因としてカウントされていき、それが病気の出現を早め、結果、それにおうじて寿命が短くなる、そんな摂理だと想像される。だが、寿命をのばす（プラス側にむける）要因が、なにか別にあるかもしれな

い（ないかもしれない）。それは、まだ分かっていない。
また、おかしを与えると、確かに病気の出現は早まるが、ベビっち、あるいは、こどもっちにおけるおかしを与える回数が、アダルトっちにまで影響をおよぼすかどうかは定かではない。変身によって一度御破算になり、基本数からカウントしなおす可能性だって十分考えられるからだ。
もしそうなら、ベビっちやこどもっちのときに、極端におかしを避ける必要はなくなってくる。おかしを与えないと体重が減り、へびっちになりやすい傾向があるので、将来の寿命よりも、へびを避けることの方が重要だからだ。
ただし、ほぼ確実にいえることは、アダルトっちになってからは、おかしは避けた方がよいということだ。もちろん、うんこを流すことはいうまでもない。
これで、あなたのたまごっちも、長寿が約束されたことになる。
子育てのさいのヒントとして役立てていただければ、実験で散っていった数多くのたまごっちたちも、浮かばれることだろう……。
さて、つぎは、長寿記録にチャレンジ（？）されている人の育児日記を紹介しよう。

50歳男性の育児日記

《生まれ出た悩み》

百万光年の眠りから覚めた、まるで黒豆のような「たまごっち」を最初に見たとき、まず感じたのは「これでしばらくは電車にも乗れないいな」ということだった。

たまごっちのよびだしサインがルルと鳴りわたり、あわてた僕がポケットからその禁断の玩具を取り出したとしたら、周りにいる女子大生や女子高生たちはどんな反応を示すことだろう?

「あの人いい年しておかしいいんじゃない?」

「ロリコンのストーカーかもしれないわね」

「きっと性的な不能力者なのよ」

ダメだ、ダメだ、まだ僕にだって現世に対する未練は残っている。

以来、不必要な外出はさけた。場外馬券は知り合いの大学生に頼み、予定していたロッ

ク・コンサートのチケットはその男に無料でゆずった。
一九九七年二月四日午前九時二分。それもこれも、いとしの「たまごっちくん」が誕生したからだ。

《首にぶら下げて歩きたい》
初日はとにかく忙しいと、とある賢人から聞いていた。それはこちらの不慣れという状況とも加味しあって、ちょっとしたものだった。
食事をさせ、ゲームのお相手をしてやり、「たまごっちくん」育成の第一歩が始まる。育ち盛りといってはいささか変だが、やたら腹をすかせるので、こまめに「ごはん」を与えることだけは忘れないように留意する。人間だって腹が減ればイライラして怒りっぽくなる。ましてや「たまごっちくん」の楽しみは、食べることと、超単純なゲームに、おのれの青春を燃焼させることだけなのだ。哀れといってしまえばそれまでだが、そんな僕の思い込みをあざ笑うかのように、午前九時三四分、敵はいきなり眠り出すという荒ワザをくりだして、こちらのドギモを抜いた。

八分後勝手に目覚め、勝手に生まれてから二回目の「うんち」をする。あれだけ食べたのだから、自然の摂理というものだ。

時間は前後してしまったが、初「うんち」は九時二三分。自分の子供の尻の始末をした記憶はないが、目にしたウンチは流さなくてはならぬ。黒豆のような形状には変化はなく、なんとかもう一回り大きくしてやりたいという深い愛情に後押しされて、要求はされなかったが、「ごはん」をもう一回与えた。このあたりで、育てる側に突然の父性が芽生えたといえようか？

ところが、九時五八分、突然「ドクロマーク」が出て「たまごっちくん」は異変がおきつつあることを僕に知らせた。

医者に変身して注射を二本打った。診断によると、過保護による自律神経の失調症である。この病は精神的なケアが重要なので、患者に思う存分しゃべらせ、そのあと、後遺症がでないように三分間をかけて充分なカウンセリングをほどこした。

とにかく目が離せない。「たまごっちくん」を首にかけて、室内の移動を共にしようかとも考えたが、不意の客など来たらどのような言い訳ができるだろうと考え直して、これは

やはりやめることにした。
朝食の食器を洗い、燃えないゴミを全力疾走で出しおえて、ヤレヤレとラッキーストライクにジッポの火をつけたときに、その変身劇はやってきた。
一瞬、画面からすべての明かりが消え去り、かつて聞いたことのないような音が「たまごっちくん」の眉間のあたりからしぼり出された。画面を凝視していると、今まで僕を悩ませていた「黒豆くん」の姿が見る見るうちに「大福くん」へと変化したのだ。午前十時一三分。誕生してからまだ一時間強しかたっていない。年齢一歳。体重十グラム。
変身して最初にしたことは「うんち」だった。排泄の瞬間を目の当たりにしたのだが、「たまごっちくん」がこれほどまでに恍惚的な表情を浮かべるとは……。このソフトを製作した人間は、重い便秘に悩んでいたに違いない。そうでなければ、たかが「うんち」ごときで、あれほど忘我の愉悦ともいうべき表情を創造することなどは不可能に決まっているからだ。

《フェミニズムのたまもの》

形が変わったあとは、急に手のかからない子になった。食欲の抑制がきくようになり、理由なく「ごきげん」を損ねて、世界一退屈なゲームを強要される回数も少なくなった。この年で情緒が安定するとは、少しそら恐ろしい気がする。

「理由なき反抗」はこれまでに一度。愛に満ちた態度を装いつつ叱ってやると、「しつけ（よいこ度）」マークがアップした。素直すぎて、ややその将来を疑問視したが、内心ではホッとした。

思うにこれはフェミニズムがもたらしたゲームだな。育てるほうは男であろうと女であろうと、その役割に線引きはない。生まれてきた子供は、とにかく健やかに歳を重ねさせてやらなければならない。そのために必要なことは父親もやり、そして母親もやる。腹をすかせれば、食わせてやらなければならないし、その副産物としての「うんち」の世話にしろ、これは女の仕事であるという設定は、そもそもこのゲームの作者の頭にはないのだ。

僕は一九四〇年代に生まれたことを西北西の空に向かって約五十二回ほど感謝し、「たまごっちくん」が垂れ流した「うんち」の塊を、ジャーというかけ声と共に水洗便所の奥深く

へと葬り去ったのであった。

《安定性低成長成育》

午後になると、すっかり手がかからなくなってしまった。体重は十グラムと十一グラムの間を行き来し、「よびだしサイン」が鳴ることもない。時たま「ごはん」を与え、「ごきげんアップゲーム」をしてやるだけだ。

ただし、ユメユメ監視の目をゆるめるわけにはいかぬ。相変わらず、トイレに行くにも食事のしたくをするにも、肌身離さず「たまごっちくん」をズボンの右ポケットに入れたままだ。他のファミコン・ゲームなどと比べると、自分の意志だけではどうにもやめにくい、というのがこのゲームの特徴だろう。「たまごっちくん」につられて、こちらも便意をもよおしたりするから、真に不思議なゲームであるといわざるをえない。

午後七時五八分、突如「よびだしサイン」が鳴り響いて、彼、もしくは彼女が眠りの里に入り込んだことを知った。「でんき」をオフにし、一日目の子育ては終了した。

ヤレヤレ……。

ボタン操作には精通したが、精神的ゆとりという点では、イマイチだろう。説明書を端から端までもう一度読み直し、行間になにやら手抜きの法則がありやなしやと探してみたが何も発見することはできず、「たまごっちくん」の規則正しいZマーク見つつ、自分のためにテレビのスイッチを入れるのでした。

《予期せぬ訪問者》

Zのマークが消え、「たまごっちくん」が起床したのは翌日の午前九時二三分だった。十三時間以上も眠り続けたことになる。不眠症の僕としては、はなはだ羨ましい。一つ年をとって年齢は二歳。サラブレッドは正月がくるたびに一つ年をとるが、「たまごっちくん」の場合は、朝がくるたびに一つ年をとるのだ。体重は十一グラム。こんな成長の仕方で、はたしてよいのだろうか？

そして僕の机の上には、年齢十四歳、体重は三十三グラムにまで成長した彼の兄弟がいた。三泊四日で学校のスキーに出かけた、僕とは血縁関係にある中学生男子がその世話を依頼していった彼の所有する「アダルトっちくん」だ。どこに行っても品切れでなかなか

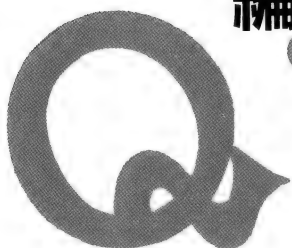
手に入らないというのに、なんたる贅沢！　絢爛の極みとはまさにこのことをいうのであろう。しかし、そこは人間の悲しい性。人から預けられたものよりも、自ら手塩にかけて育てているものに、ともすれば熱い視線が向けられてしまうことはいかんともしがたい。
「今日一日が無事にすぎていきますように」という願いにも、七対三、いや、八対二の比率差が生じてしまうことも、これはやむをえないようだ。
　さしたることもなく、時間は順調に経過していく。長方形カドマルの形をした物体が、元気よく画面のなかで躍動している。
　午後十時五十分。二人を連れて散歩にでることにした。若いうちから世間の実体というものを子供自身の目でつぶさに観察しておかないと、視野の狭窄した成人にならないとも限らない。僕自身の過保護を戒めるためにも、ここはひとつ彼らを駅構内にあるゴミ箱にでもいったん投げ捨て、自分の足で再びこの汚辱にまみれた実社会へとはい上がらせてみようなどとも考えたが、いくらなんでもまだ生後二日の生身の体、この計画はあとに譲ることとして、駅前通りをステーションビルに向かって歩き始めたのだった。

その後の「たまごっちくん」に関して、大きな変化だけを記しておこう。
二月六日（三日目）……起床は九時二分。三歳で体重は十一グラム。午前十一時二十分、突如左右に足のようなものが生えてきて、体重が一気に二十グラムへと増えた。画面内では左右の動きがなくなり、足踏みするような、はたまた歩行訓練をするような動きが見られる。その他は昨日と同様まったく安定しており、就寝時間が一時間遅くなったのが大きな変化といえばいえようか。夜は昏々と眠り続ける。「電気」オフ。寝る子は育つというが、まさにその言葉通りの発育をしめしている。
二月七日（四日目）……起床は八時五十九分。四歳に成長し、体重も二十一グラムまで増えた。午前中、三時間にわたるやむをえない外出があったのだが、その間もまことに順調で、今のところ、外的圧力によるアレルギー症状は寸分も見られない。
形状は昨日のまま。「わがまま」は言わず、大流行している香港型インフルエンザにもかからない。このまま推移すると、百歳はおろか、二百歳ぐらいまで生き長らえそうな予感がする。就寝は九時ジャスト。ちなみに、「予期せぬ訪問者」である「アダルトっちくん」の就寝時間は午後十時だった。

二月八日（五日目）……起床は、判で押したように午前九時。明け五歳。体重は二十一グラム。形状に変化はない。就寝は午後九時。
二月九日（六日目）……午後十二時十五分、大きな「よびだしサイン」の音とともに大変身をとげた。メガネをかけ、黒いスキー帽のようなものをかぶった「たまごっちくん」が現れ、大股に画面を左右に歩き回っているではないか。不思議なことに、今まで満タンだった「しつけ」マークがゼロになってしまい、体重は一挙に三十グラムへと増えた。体つきは居候の「アダルトっちくん」よりもはるかに大きい。健康優良児の証しだ。
ふつふつと体内で燃え盛るものの存在を感じる。このまま手をゆるめることなく、わが「たまごっちくん」の成長にはげめば、僕は全日本たまごっち長寿新記録を達成できるのではないだろうか？　この年になって初めて自分の内部に宿っていた新たな才能のようなものを見つけることができたのかもしれないと思うと、喜びもひとしおだ。この晩の彼の就寝時間は午後十一時。翌朝（二月十日）目覚めたのは午前十一時だった。実にコミカルな顔が、コミカルに動き続けている。（了）

《解説》　日記のたまごっちは、足ありのこどもっちを経て、のびたっちに育ったようだ。変身時間も、実験などから知られている通りで、ほぼ正しい。ただし、時刻は、たまごっちに内蔵されている時計ではなく、おそらく、腕時計や家にそなえつけの時計などを見て記録したと想像される。就寝時間などがまちまちなのは、そういった理由からだろう。そのへんは、実験記録ではなく、あくまでも日記ということでご了承いただきたい。なお、全日本たまごっち長寿新記録を達成したいという野望は、可能性は大いにあるといえるだろう。だって、故意か偶然か、はたまたポリシーか(甘いもの嫌いなのか)、理由はわからないが、おかしを一度も与えていないらしいのだから……。

たまごっちの謎・上級編

うさみみっちへの育て方
おやじっちへの育て方
たらこっちへの育て方、　などヒント満載！

キャラによって寿命はちがうの?

実際、かなりの差があるようだ。
アダルトっちの中で一番短命なのは、へびっちで、多くが7、8歳で死に、10歳をこえさせるのはまず無理のようだ。
また、とりっち、たらこっち、も短命な種族で10歳が目安。
うどっち、はまずまず生きて15、16歳あたりまで。
そして、もっとも長生きするのが、うさみみっち(ねこっち)。20歳をこえるのもまれではないようだ。
のびたっち(のびっち、うちゅうじんっち)は、うさみみっちよりはやや劣るようだが、長寿の種族である。まれに20歳をこえるものも現れるようだ。だが、のびたっちからは、さらに別の隠れキャラに変身するケースもままあるので、そのキャラの寿命まで含めると、うさみみっちとほぼ同程度、と考えてもよいのかもしれない。

おやじっち、てどんなキャラ？

あたまに毛が1本はえていて、見るからにオヤジっぽいキャラ。なみへいっち、という別称もある。

すでにTV『トゥナイトII』（テレビ朝日系列）でも紹介されたように、アダルトっちのひとつの、のびたっちから変身し、いわゆる隠れキャラであることが知られている。とはいっても、必ず変身するわけではない。

どうすればおやじっちに育つの？

よくは分かっていないが、ちまたの噂をご紹介しよう。

「ともかく、しつけをしないこと。わがまま放題に育てるのがコツ」だそうである。だけれども、おやじっちは可愛くないと、隠れキャラのわりには人気は低い。

また、最初のころ、たまごっちの髪の毛が1本になったら死ぬ、という噂が流れたが、このおやじっちのことであったことがその後判明している。

おやじっちは70歳まで生きるって本当？

うーむ、これはあやしい。
へビっちで60歳まで生きた、とかいう噂もあるけど、同様にまゆつばもの。ふつうに育てた場合、長寿のキャラでも20歳ちょっとというのが限界のようだ。
だけれども、もし皆さんが、たとえば60歳のへびっちを他人から見せられたとしても、おどろくにはあたらない。比較的簡単に、作ることができるからだ。

70歳のたまごっちを作る！

では、裏ワザを教えよう——。

前に説明したように、たまごっちが年をとるメカニズムは、1晩寝てから目覚めれば、1つ年をとるといった理屈だ。
だから、1度寝かせて、そして起こせばよい。
では、具体的にやり方を説明しよう。
まず、たまごっちに内蔵されている時計を呼び出して、リセットの状態にし、今育っているキャラが本来眠っているはずの時刻にあわせて、時計をスタートさせる。
つぎに、再びリセットの状態にして、今度はそのキャラが本来起きているはずの時刻にあわせて、時計をスタートさせる。そしてチェックメーターで調べてみるとよい。1歳、年をとっているはずである。これをくり返すことによって、何歳のキャラでも可能だ。70歳のベビっちも作れる。ただし上限は99歳である。

うさみみっちに育てる秘訣は?

隠れキャラのおやじっちよりも人気が高い「うさみみっち」だが、どうやればこのキャ

ラに育つのか、くわしい方法はいまだ秘密のベールに包まれている。
まめに世話をし、ことあるごとに各メーターをチェックして、呼びだし音が鳴る前にごはんをやった、という説があるかと思うと、呼びだし音が鳴ってからごはんを与えて、うさみみっちに育ったという話もある。
また、3歳までうんこ流さずに放置していたら、その後うさみみっちに育ったという奇妙な噂もある。
また、痩せている方がうさみみっちに育ちやすいという説もあるようだが、これも確かな話ではない。
だが、かなり信憑性が高いだろうと思える情報がひとつだけある。それは「変身前はしつけメーターは100パーセントであった」ということだ。
もっとも、しつけメーターが100パーセントであったからといって、それだけで、うさみみっちに育つとは限らない。しつけ100パーセントでも、とりっちになる例も報告されている。

殺さずに電池の入れ替えは可能か?

たまごっちを買ったときに内蔵されている電池は、約3カ月もつそうである。去年買った人は、そろそろ電池の替え時だろう。
だが、最近購入された人でも、頻繁にゲームをやったり、また当『たまごっち研究会』が実験でやったような、無茶なボタン連打などをすると、激しく消耗する。画面がうすくなって見ずらいと感じるようになったなら、電池を替えた方がよい。
だが、もしたまごっちを育てているときに、電池を替えたいと思ったなら、それ相応のテクニックが要求される。電池を交換するときには、当然、電気が切れてしまい、たまごっちの機能そのものが停止してしまうからだ。
だが、その点、このたまごっちの機械はうまくできている。電池をはずしても、その瞬間に画面が消えることはないからだ。ごくわずかの秒数だが、コンデンサーか何かがバックアップしてくれるのである。だから、恐れることはない。キャラを殺さずに電池交換が

可能だ。ただし、手間どるとダメ。電池がつながっていない状態が、5秒以内ならまず大丈夫だが、10秒をこえると危ないだろう。手順をざっと紹介しておこう。

電池は「LR44」という形式で、ゲームウォッチや電卓などによく使われるポピュラーなボタン電池だ。これが2個必要である。パッケージから電池を出して、準備しておく。たまごっちは時計の画面に切り替えておく(バグるおそれが少ない)。そして、小型のプラスのドライバーを使って裏ブタのネジをはずすのだが、このときはフタを押さえながらおこない、フタが浮きあがらないように注意することだ。

で、深呼吸でもやって気を落ち着けてから、あとは一気にフタをあけて電池を交換し、またフタをとじて、手で押さえつければよい。ネジはあとで、ゆっくりはめればよい。それほど難しい作業ではないので、まあ、あせらないことだろう。

たらこっちに育てる秘訣は?

たらこっちは、その腰をふる姿がHっぽいと、お嬢様系の女子高生のあいだではひそか

に人気だという（ホントかな？）。

とくに、何も悪くないのに、しかりつけたりすると、腰を上下にグラインドさせ、さらにいっそうヒワイさが増すという（まあ、見方によっては……）。

そんなたらこっちを、ぜひ自分のペットにとお考えの人に朗報だ。どうすれば、たらこっちに育つのか、その確実なやり方がわかってきた。

おかしとごはんは、呼びだし音が鳴ったときに与えればよい。病気とうんこは、死なない程度に処理すること。

ただし、それ以外は、いっさい手をかけてはいけない。つい、さわりたくなっても我慢だ（……あなた、それそれ、そのスイッチをいじってはいけません）。

そうすれば、たらこっちに育つ（これはホント！）。

海外旅行に連れていくには？

育てている途中のたまごっちを海外旅行に連れていく、これも、ありそうな話である。

それに海外では、まだ発売されていないはずなので、旅先で人気者になれるかも……。

ただし問題点がひとつある。時差があるところにいくと、たまごっちが起きているときに主人が寝るという、不都合が生じてしまうことだ。

これを解消するためには、たまごっちの側の時計をいじるしかない。

はたして、可能か？

可能である。ただし、へたに時計をいじると、たまごっちのライフサイクルが狂ってしまう。だが、これを狂わさずに、時計をSETしなおす方法がひとつだけあるのだ。

それは、たまごっちが寝ている時間帯をねらって、時間を調節する方法である。

たとえば、時計を進める場合、午前0時→午前3時に。

逆に、遅らせる場合は、午前3時→午前0時といったふうに。

ただし、たまごっちが起きている時間帯にかぶってはいけない。

寝ている時間から寝ている時間に変更、のみ可能である（キャラによって就寝時間が違うので注意が必要）。

究極の隠れキャラか!?

つい最近、きこえてきた噂だが、たまごっちが起きている時間帯に電気をＯＦＦにして育てると、あれこれと奇妙なことがおき、最後には、究極の隠れキャラに育つ、というのである。で、実際ためしている最中なのだが、こどもっちの段階まででは、とくに異変はないようだ（原稿のしめきりの関係で、結末をご紹介できないのが残念）。

ただし、育てるのは非常にめんどうである。

まず第一に、ドクロマークが見えないこと。その前におこなった子育ての詳しいチャートがある場合は、おおよそ予測できるが、それがない場合はむずかしいだろう。

また、あっちむいてホイも、まっくらけで、何をやっているのか分からない。もちろん、変身の瞬間も見られない。

だが、うんこのときだけは秀逸だ。

たまごっち自らがライトをつけて、うんこをし、ニカーと笑って、またライトを消すの

である。なんだかとってもシュールで、笑える……。

鳴いてからやる、鳴かずにやる？

ある人は、呼びだし音が鳴ってからごはんやおかしを与える、という。
また、ある人は、30分ごとにチェックして1つでも白いハートがあれば埋めてやり、むだ鳴きは絶対にさせない、という。
子育てにおける、両極のやり方だが、これによって何か違いが生じるのだろうか？
変身についていえば、まず関係がないだろう（信頼度90パーセント）。
病気のドクロマークに関しては、鳴いてから与えても、鳴く前に与えても、その出現のタイミングを早めたり、遅くしたりする効果はないようだ。それゆえ、どちらの方法でも寿命には影響がないのでは、とも想像される（信頼度75パーセント）。
だが、鳴いてから与えるを採用していると、鳴いたのに聞き逃すといったことも、しばしばおこりうる。これは、たまごっちにとっては致命傷だ。非常に大きなストレスが発生

し、極端に寿命が縮むことを覚悟しておいたほうがよい。
鳴いただけなら、おそらく影響はないが、鳴いて無視したときにドカンとマイナスを食らうのである。
ということは、鳴く回数を減らした方が、当然、聞き逃す回数も少なくなるので、リスクを減らす意味でも、鳴く前にやるのが正しい、といった理屈にもなるだろう。
まあ、あまり堅苦しく考えないで、呼びだし音を聞き逃さないことはもちろんだが、それ以外にも適度にチェックをしてやって、そのときハートが白ならば埋めてやる、両方のやり方をミックスさせた育て方が、よいのではないだろうか……。

「たまごっち占い」ってなに?

女子高生が渋谷あたりを歩いていると、「もしもし、そこの彼女、たまごっち見せてくれない……」といって初老の男性が近づいてくる。
そして、たまごっちを見せると、こんなことを言い出す。

「ほほう、うさみみっちに育っているね、体重は37グラムか。1時間ほど前にごはんをあげたようだね。この育ち方を見ると、あなたの性格が手にとるようにわかる」

ええ、うそ……。

「あなた、とっても几帳面な性格でしょう。一度決めたら最後までやりとげるという強い意志の持ち主……」

ちょっと、当たっているかな……。

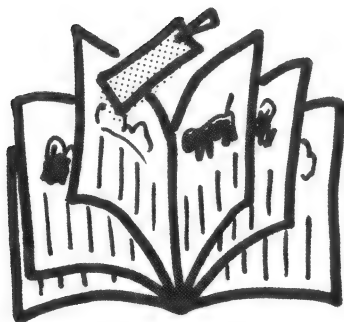
「反面、臆病なところもあるね。ときにはバカ騒ぎもしたいんだけど、なかなかハメをはずことができない。融通がきかない人だと、まわりから思われたりもするから、そのてんは注意した方がいいね」

へえ、よく分かるのね、おじさん。

「たまごっちがどんなふうに育っているか見ると、その人の未来だって占えるんだ。彼氏との相性なんかもバッチリ……」

もちろん、これはフィクションだが、近々『愛の、ごっち占い』という本がでるという噂がある（信頼度51パーセント）。

たまごっちが昼寝を？

たまごっちが昼寝をしたという
ウソのようなホントの話
育児日記のなぞを解く――

「奇跡」1月23日に赤羽でゲット!

まずはS・Yさん(会社員)の育児日記を紹介しよう。

忘れもしない。見つけたのは、1月23日(木)の午後1時頃で、仕事帰りにフラリとよった赤羽の東口にある小さなおもちゃ屋だった。ちまたで「たまごっち」と呼ばれる謎の物体が、女子高生の間でブームになっているのは知っていたが、まさかこの私が手に入れることができるとは夢にも思っていなかった。

「ないとは思いますが……たまごっちありますか?」「いま在庫がなくてね、入荷は未定です。社内販売も禁止らしくメーカーの人でさえ、探しに来られますよ」。そういわれて、さっきの別の店は断られた。

この店には先客があり、子供づれの母親がいた。自分と同じで、たまごっちを探しているのかな、と思った。ライバルもいることだし、ダメもとで、女性の店員にさっきと同じ

質問をしてみた。
するると、店員のとなりにいた店主とおぼしき初老の男が、壁にかかった1個のおもちゃを無言で指さしながら、私にスッと近づき、耳元でささやいた。「お客さん、よかったですね……さっき、やっと1個だけ入荷したんですよ……たまごっち」。店主と店員は、顔を見合わせながら、私の方を振り返り、しめし合わせたようにニッと笑った。
その時、まるでイケナイものを、そう、麻薬の売り買いでもするような、そんな後ろめたい不思議な気持ちにおそわれた。
消費税をいれて2030円也。このヘンテコなおもちゃを手に入れたその瞬間から、悪戦苦闘の日々。そう、私の「たまごっち」飼育日記が始まったのだった。

翌朝には2歳、不良品か?

帰りの電車のなかで説明書を読みながら、飼育方法をマスターする。電源スイッチのかわりの、電池ボックスに差し込まれた小さな紙の板を引き抜くと、ピーンという金属音と

ともに、たまごっちは動き出した。

1月23日（木）PM6時30分頃、クラゲのようなものがうにゅうにゅ動いていたかと思うと、音がして割れた。あっ、クラゲじゃなくタマゴだったのか(苦笑)。ともかく、黒いちっこい生き物が生まれた。0歳、5グラム。ピーピー鳴くので「ごはん」と「おかし」をやった。いつの間にか「うんち」をしていたので流した。いつの間にかドクロマークが出ていたので注射をうった。すると、1時間ほどで寝てしまったので、電気をオフにしてあげた。

1月24日（金）AM9時起床。2歳、10グラム。「どうして!?」。いきなり2つも年をとっていた。それに、形も変わって風船みたいになっている。寝ている間に成長したのか。だが、なぜ2歳なんだ。それに今思うと1個だけ入荷したなんて変。不良品を買わされたんじゃないかと不安がよぎる。ともかく、適当に「あっち向いてホイ」のゲームをしたあと「ごはん」をあげる。今日もPM8時に寝てしまった。赤ん坊だから寝るのが早い。

1月25日（土）AM9時起床。3歳。よかった3歳だ。もしかして、1晩に2つずつ年をとり、今日は4歳かとも思ったが、3歳だ。それに今日はよく遊んであげたので、機嫌

はすこぶるよい。今日も8時に寝てしまった。
1月26日（日）おそらくAM9時起床。おそらく4歳。ちょっと用事で朝からでかけていた（日曜日なので子供と散歩。たまごっちがあることは内緒なので、持ち歩けない）。お腹をすかせているだろうなと思いつつも、11時頃に家に帰った。見ると、また形が変わっていた。いつも寝ている間に変身するようだ。「こどもっち」というものらしい。今日は9時に寝た。

昼寝をして変身した！

1月27日（月）AM9時起床。5歳。10時30分頃、突然、昼寝をはじめた。そして3時間ぐらい後に見てみると、「グエ！」かわいげがなくなっている。「こいつがアダルトっちか……？」。顔の上半分が黒くてドングリ目玉に変身していた。年も6歳になっていた。ゲームで遊んでやると、「ガハハ」と歯をむきだしにして笑う。ごはんを食べるときも品がなくバクバク食らう。顔や姿は「アンパンマン」にでてくる「バイキンマン」にそっくり。

どうやらこれが「のびたっち」と呼ばれているものらしい。噂ではこれを育てると「オヤジっち」になるという。しかし、かわいくない。衝動的に殺してしまおうかと思ったほどだ。PM11時に寝た。これからも夜ふかしをするのだろうか？

1月28日（火）AM11時起床。7歳。こいつは私のいうことを全然きかない。日中に、「しつけ」で電気を消したが、まったく効果なし。「しつけメーター」はゼロ。これからどうしていいものか？と悩み考える。今日も11時に寝る。

1月29日（水）AM11時起床。8歳。こっちの呼びだしにまったく応答しない。きびしく「しつけ」をしたら「しつけメーター」が3目盛りついた。やっとよい子に戻りつつあるが、寝るのが遅いので困りもんだ。大人だからだろうか。ご機嫌はよいらしく病気もしない。だが、私の仕事の合間に、また昼寝でもしたのだろうか。気がつくと1つ年をとって、9歳になっていた。不思議だ。今日も寝たのは午後11時。

1月30日（木）AM11時起床。10歳。夕方ごろに呼びかけがあったとき、心を鬼にして「愛のしつけ」をする。すると、どうだろう？　しつけのメーターが半分までできた。「やった、やればできるじゃないか！」。これからは良い子になるように祈る。11時に寝た。

その後、S・Yさんのたまごっちはまずまず良い子に育ったようで、あまり手間もかからなくなり、ゲームでよく遊んでやったらしい（のびたっちになってからは、先を読まれているのか、ほとんど勝てなくなり、0勝5敗で負けたときは、くやしいので「しつけ」をしたという）。そして、15歳まで生きたとのこと……。

育児日記のナゾを解く！

このS・Yさんの育児日記は出だしからしてナゾめいている。ふらりと立ち寄った赤羽のおもちゃ屋でたった1個だけ入荷したたまごっちをゲットできるなんて、奇跡としかいいようがない。で、当方に連絡があり、じゃせっかくだから育児日記を書いてくださいよ、とお願いしたのである（この本の著者とS・Yさんとは以前からの友人だ）。

だから、デタラメ（フィクション）ではない。

で、もっとも驚かされるのは、やはり「昼寝」だろう。それも、2度も昼寝しているのである。

ご存じのように、たまごっちは寝て起きると1つ年をとる、だから、たとえ昼寝でも年をとるというのは理屈にあっている。だが、昼寝を2回もするというのは不可解だ（1回ならば可能性はある）。
さて、この昼寝以外にもいくつかナゾはある。
スタートさせた翌朝に、なぜ2歳なのか？　4歳でこどもっちに変身したけど、ふつう3歳ではないのか？　……いや、これらは正しい。狂っているわけではない。そのワケは『究極・2倍速ワザ』の章で解き明かしているので、そちらを読まれるとよいだろう。
で、問題は、やはり昼寝だ――。

時計はいじっていない!

S・Yさんにあれこれ詰問してみた。
まさか、途中でたまごっちの時計をいじらなかった？
「それは絶対にない」という。

「スタートさせるときに時刻をあわせて以来、時計をいじったことはない。その時点で説明書を折りたたんでしまい、その後は見ていないので、やり方すらわからない」

S・Yさんは、自分がたまごっちを遊びつくした後、「買ってきてあげたよ」と子供にやる予定なので、説明書やパッケージは大切に（新品同様に）保管しているそうだ。

「最初に1度だけ説明書を読んで、育て方をマスターしたつもりになっていたけど、たとえば、しつけに関してはまったく理解していなくて、親ののびたっちに育ってから、試行錯誤してやっと分かったぐらいのもの。まして、時計がいじれるはずがない」

その言い分には、説得力がある。

しつけのやり方を理解していなかったことと、のびたっちが育ったことは、変身のメカニズムからいっても、これは正しいからだ（『変身の秘密』の章で解きあかされる）。

また、27日に昼寝と同時に変身もおこっているようだが、実験で得られている正規のタイムスケジュールと比べてみると、丸1日、変身をおこすのが早い。

もし、28日に日記に書かれているようなことが起こっていたならば、説明は可能だ。そうなるワケを教えよう——。

昼寝がおこるのは正当なワケがある

こどもっちは、朝9時に起きる。ところが、アダルトっちのなかには朝寝坊をするキャラもいる。その代表は、のびたっちで、なんと11時まで寝ている。するると、もし10時に変身タイムをむかえ、そして、のびたっちに変身したなら、どうなるか？

変身が完了とともに、のびたっちに変わるのだから、本来は寝ている時間である。だから、変身すると間髪をいれず寝てしまう。つまり、朝いったん起きてから昼寝（というよりか二度寝）をする、といった奇妙な行動をとることになるのだ。で、やはり昼寝でも1つ年をとる。

実際に、その現場を目撃したところ、変身したキャラが確認できるのは、1秒もない。あっという間に布団の中である。だから、変身の呼びだし音に気がついても、ちょっと見るのが遅れれば、寝ている姿しか確認できない。

それに、こどもっち（足あり）から、のびたっちへの変身の場合、布団寝から布団寝である。初心者では、寝姿でのキャラの判別はむずかしく、つまり、変身しているのに気がつかないのは当然といえるだろうか。
ただし、これは28日に起こっていれば、この説明が適用される。
1日前は、やはり異常だ。それに、数日後に再び昼寝らしきものが起こっているのも、やはり異常としか考えられない……。

異常の原因は携帯か!?

さらに、S・Yさんにあれこれ話を聞いてみると、異常だと思える変身や昼寝が起こったときの状況がわかってきた。
S・Yさんは会社勤めなのだが、この時間帯はもちろん勤務中である。で、異常のあった両日とも、たまごっちは仕事用のアタッシュケースの中に置かれてあったそうだ。
そして、そのアタッシュケースの中には、常時、携帯電話が2台も入っているというの

である。原因はこれかもしれない、と我々の意見は（とりあえず）一致した。
そんなやりとりがあった直後、2月8日の朝日新聞の夕刊にこんな記事がのった。
「携帯電話でペースメーカーがくるう――心臓ペースメーカーなど医療機器をつけた人が電車に居合わせた場合、携帯電話を使うと、それが発する電磁波でくるう恐れがある。だから電車や駅構内での携帯電話の使用禁止を要望する」というのだ。また、郵政省の調査でも「携帯電話からの電波で医療機器の6割以上に誤作動がおきた」という。
なんだか、たまごっちに異常がおこるのも無理はないか、と思えてきた。そのうち、こんな記事が新聞をにぎわすかもしれない。
「たまごっちの怪死事件が多発――最近、まだ年の若い元気なたまごっちが突然死ぬという事件が、都内のあちこちで頻繁に発生している。事態を重くみた当局が調査にのりだしたところ、突然死のそばには、必ずといっていいほど携帯電話があり、これが原因ではないかと、因果関係がとりだたされている。今後の調査がまたれる」
東スポあたりなら可能性あり。……

究極「2倍速ワザ」

本邦初公開！
たまごっちを倍速で育てる方法

たまごっちに夜は必要か？

これまでの数々の実験から、いかにすれば長寿に育てられるかが、ある程度は分かってきただろう（どうすれば早死にするか、の裏返しとして解析された）。
また、何パターンかの子育て日記から、どういった傾向で育てれば、どんなキャラに変身するのかも、そのヒントは得られたことと想像する。
さて、さらに究極ともいうべき子育ての方法があり、これをそれから伝授しよう。
そもそもの発想は、子育てのチャート（いつ鳴いて、いつうんこをして、いつ病気をして……といった時間表）をながめていて、気がついた。
たとえば、うんこタイム。これは3時間ごとにめぐってくるが、かりに寝る1時間前にうんこタイムがあったとすると、つぎのうんこタイムは、翌朝、たまごっちが目覚めてから2時間後である。つまり、寝ている間の時間は、ゼロと見なされるのである。
また、たとえば、おなかや、ごきげんのメーターを、寝る直前に満タンにしておくと、

目覚めたあとも満タンのままである。つまり、就寝中には、たまごっちはカロリーを消費しないのである。

このことから、睡眠は、たまごっちにとって、何か役に立っているのか、という疑問がわいてくることになる。

というわけで、みなさんにも今回の実験の全貌がみえてきたことだろう。

かりに、夜（たまごっちの睡眠）をカットしてしまったなら、どうなるか、という実験だ。人間の場合は、3日も寝ないでいると、意識がもうろうとしてきて、たとえ起きていても、眠っているときの脳波がでることが知られている。はたして、たまごっちの場合はどうなるのだろうか、興味津々だ──

夜はカットできる⁉

具体的な方法をお教えしよう。

たまごっちが眠ったなら、Bボタンを押して時計の画面をだす。そしてA・Cボタンを

同時に押すと、時計の動きがとまり、SETの状態になるはずだ。
そこで、時計の時刻を、たまごっちが目覚める直前にあわせるのである。たとえば、こどもっちの場合、AM8時59分、といったぐあいに。
時刻をあわせおわると、Cボタンを押せば、時計は動きはじめる。そして、たまごっちの画面にもどすと、1分もしないうちに、たまごっちが目を覚ますことになる。
さて、このように、夜をカットするという方法で育ててみた。そして、従来のチャートと比較してみた。すると——

《変化がない！》

変化がない、つまり、たまごっちにとって夜（睡眠）は、あってもなくても、育ち方には差がないということなのだ。すなわち、夜はカットしてしまっても、何ら支障がないのである。
じゃ、夜をカットするとどうなる？

究極の攻略法「2倍速ワザ」！

夜をカットして育てると、通常よりも、約2倍のスピードで育てることができるのだ。これこそ《究極の育て方》である。

想像していただきたい、もしあなたが、新種発見たまごっち（たまごっちII）を発売の初日に手に入れたとしよう。そして、この2倍速のワザを使ったなら、誰よりもはやくアダルトっちに育てられ、さらに誰よりも早く隠れキャラを発見できていたかもしれないではないか。

この方法は、バグではないし、インチキでもなく、正当な攻略法としては、今現在考えられる最高のものだといっても過言ではないだろう。

ただし、この方法には唯一の欠点がある。

それは、育てる側が、夜も起きていなければならない、ということだ。効果絶大の攻略法ほど、それなりの苦労がつきものなのである……。

わずか24時間でこどもっちに変身

この2倍速ワザの威力を、変身までの時間で比較してみよう。
ふつうの育て方の場合、たとえばAM9時にスタートさせたとすると、こどもっちへの変身は、翌々日のAM11時10分である。
お気づきの方も多いかと思うが、変身タイムは(遺伝子によって)決定されている。とはいっても、何時何分、という決められ方ではない。スタートさせてからの経過時間が決められているのだ(ただし、たまごっちが寝ている間は計算には入らない)。この、通常の育て方だと、トータルで50時間10分かかることになる。
ところが、2倍速ワザを使うと、2晩ぶんの睡眠時間(べビっちは13時間寝る×2)がカットできるので、24時間10分。また、時計のセットに要する時間を5分×2としても、スタートから24時間20分で、こどもっちへと変身させることが可能なのだ。つまり、ほぼ丸1日で、こどもっちなのである。これは、すごい!

こどもっちへの変身は3歳か、4歳か?

ところで、たまごっちフリークの間で、よくかわされる会話だが、
「うちの子、3歳で変身したわ」
「あら、うちの子は、たしか4歳だったわよ」
と、変身の年齢が食い違うことがよくある。
「わたしの場合は、育て始めてから3日目だったと思うけど」
などと、日数でいわれたりすると、ますます混乱する。
なにが原因で食い違うのか、解明しておく必要があるだろう。
べビっち、から、こどもっち、への変身は、先に説明したようにスタートから正味(たまごっちが寝ている時間を除くと)24時間10分後だ。そして左のチャートは、遊ばせないことを除くと、あとはごく標準的な育て方をした場合の、育児記録である。ごらんになれば分かるように、AM9時にスタートさせると、変身時には3歳である。

究極「2倍速ワザ」

9:00	スタート		
05	孵化（0歳）		
20		うんこ	
39			ドクロ
45	寝る		
50	起きる（1歳）		
50		うんこ	
10:10	変身		
15		うんこ	
12:40			わがまま鳴き
13:15		うんこ	
16:12			わがまま鳴き
16:15		うんこ	
19:15		うんこ	
20:00	寝る		
9:00	起きる（2歳）		
11:15		うんこ	
11:40			わがまま鳴き
14:15		うんこ	
16:00頃			ドクロ
17:15		うんこ	
20:00	寝る		
9:00	起きる（3歳）		
15		うんこ	
11:10	変身（→こどもっちに）		

つぎに、もし本来はたまごっちが寝ているような時間帯から、スタートさせたなら、どうなるだろうか？
ためしに、AM7時30分からスタートさせてみた。それが、つぎのチャートである。

時刻	出来事
7:30	スタート
35	孵化（0歳）
50	うんこ
8:09	ドクロ
15	寝る
20	起きる（1歳）
20	うんこ
40	変身
40	寝る
9:00	起きる（2歳）
05	うんこ
11:30	わがまま鳴き
12:05	うんこ
15:02	わがまま鳴き
15:05	うんこ
18:05	うんこ
20:00	寝る
9:00	起きる（3歳）
10:05	うんこ
10:30	わがまま鳴き
13:05	うんこ
15:00頃	ドクロ
16:05	うんこ
19:05	うんこ
20:00	寝る
9:00	起きる（4歳）
10:00	変身(→こどもっちに)

ともかく、たまごっちは第1変身まではやりとげるのである。そして変身をおえると、即座に眠ってしまう。だが、20分ばかり寝ると、定められた起床時間なので目を覚ます。で、そのときの年齢はというと、もう2歳になっているのだ。

スタートさせてから、わずか1時間半後でもう2歳なのである。これは、たまごっちが寝て起きると、かならず年を1つとるという法則があるので、そうなってしまう。

で、このまま育てると、変身は3日目のAM10時。

そのときのたまごっちの年齢は、4歳だ。

といったふうに、変身は3歳、4歳、あるいは3日目(ときに4日目)、これらはすべて間違っているわけではない、ということがご理解いただけただろうか。子育てを開始する時間によって、差が生じてくるだけで、「うちの子」だけが特別に悪く(あるいは良く)成長しているわけではないのである。ご心配なく……。

さて、こどもっちへの変身は、時間的な面に関しては比較的簡単だ。

ところが、アダルトっちへの変身は、そう単純ではない。変身する時間が異るケースも、いくつか報告されている。……

変身の秘密⁉

ついに変身のメカニズムが解けた！
変身時間もバッチリ！
これでもう見逃すことはない──

自由自在にアダルトっちを造る

たまごっちフリークの話題は、つぎの一点にしぼられている。××という育て方をしたら、××というキャラになった。これは××が関係しているに違いない……。

もし、6種のアダルトっち（プラス隠れキャラ1種）を、思いのままに狙って造ることができたなら、現在、たまごっちフリークの世界では、神様に等しいほどの存在になれること、うけあいである。

実際、これはかなり難しい。いったい何が変数として作用しているのか、情報が錯綜していて、さっぱり分からん、というのが現状だ。

これは、各家庭にせいぜい1、2台しかたまごっちがない、つまり比較実験ができない、というのが問題をややっこしくさせている原因のひとつかもしれない。

ところが、さいわいなことに、当『たまごっち研究会』には、10台以上のたまごっちがある。

1月末の、あの品薄状態のピーク時でそうなのだから、これは驚異の実験設備だ。自慢じゃないが、民間では、当方にかなう研究所はあるまい。そして、これらの台数を使って、比較実験をおこなってみることにした。

条件をかえて6例の実験を開始

変身のさいに関係するだろう、と思える要素は、おそらく、しつけメーターの数値、おかしを与えるか否か、あっち向いてホイの機嫌とりゲームをやるか否か、この3つであろうと想像された。

で、つぎのように割り振ってみた。

①おかし（×）、ゲーム（○）、しつけ（やらない）
②おかし（×）、ゲーム（○）、しつけ（やる）
③おかし（○）、ゲーム（×）、しつけ（やらない）
④おかし（○）、ゲーム（×）、しつけ（やる）

⑤おかし（△）、ゲーム（△）、しつけ（やらない）
⑥おかし（△）、ゲーム（△）、しつけ（やる）

　△とは、おかしもゲームも、ともに「ごきげん」をとるための手段なので、半々にやるという意味だ。
　なお、おかし（×）、ゲーム（×）、しつけ（やる）という条件でも試してみたことはあったのだが、２歳で死んでしまった。
　まったく「ごきげん」をとらないと、ごはんを与えないのと同程度にストレスがたまるらしく、早々に死に至ることが確認されているのだ。まあ、孤独死ともいえるだろうか。
　それゆえ、今回の実験からは除外した。
　先の条件で、６たまごっちを同時に（実際には、ちょっとずらして）実験を開始したのであった。
　また、他の条件は、ごはんやおかし（あるいはゲーム）は呼びだし音が鳴ったなら、そのつど満タンにし、病気やうんこは即座に処理するものとした。
　で、約50時間後、変身する直前の各パラメーターの数値は、以下のとおりであった。

①3歳、体重13グラム、しつけ4分の0
②3歳、体重13グラム、しつけ4分の3
③3歳、体重87グラム、しつけ4分の0
④3歳、体重87グラム、しつけ4分の3
⑤3歳、体重37グラム、しつけ4分の0
⑥3歳、体重38グラム、しつけ4分の3

ゲームをやると体重が減る、おかしを与えると体重が増える、そんな関係から、3段階の体重別に、それぞれに対して、しつけができているか、いないか、の色分けができたことになる。

さて、べビっちからは、まずこどもっちへ変身するわけだが、こどもっちは2種類しか存在しない。

ひとつは、手足があるタイプで、布団に寝て、良い子と考えられているキャラ。もうひとつは、手足がない頭だけのタイプで、布団には寝ず、悪い子と考えられているキャラ。

そして、一般的には、おかしのあげすぎなど甘やかして育てると、悪い子に育つといわれ

ている。
するとと、まっさきに思いつくのは、変身には、しつけの度数が関与しているのでは、といったことだ。
じゃ、しつけが4分の0とまったくダメの①、③、⑤、なかでもおかし食べ放題でぶくぶく太った③あたりは、まず間違いなく、悪いこどもっちに育つな、と想像された。
また、逆に、しつけが4分の3の②、④、⑥、とりわけ1度もおかしを与えなかった②や、あるいはゲームとおかし半々で育った⑥などは、良いこどもっちの最有力候補だな、と想像された。
こどもっちへの変身までには、通常しつけのチャンスは3回おとずれる。つまり4分の3とは、そのすべてのチャンスを逃さず、しつけをしたという意味である（なお、しつけメーターは、4分の0・1・2・3・4と5段階）。
で、こういった予想をいだきながら、変身のときを待ったのだ。
やがて、変身のチャイムが鳴り始めた。そして次々と、こどもっちに変身していく。すると、予想だにしない事態がおこったではないか!?

ウイルスに感染したのか⁉

な、なんと、すべて同じ種類のこどもっちに変身したのであった⁉
実際は、たまごっちの時計を5秒ずつずらして育てていた。いっせいに鳴かれると処理に困るからだ。で、変身も5秒ずつずれて起こっていくわけだが、1つめがこどもっちに変身すると、2つめ以降は、それにつられたかのように、同じキャラがつぎつぎと誕生していくではないか。かなり異様な光景だ。
いったい何がどうなっているのか、理解できない。未知の、たまごっちウイルスにでも感染したのかと、そんなことすら思ってしまう。
しつけ0、おかし食べ放題でも、しつけ4分の3、おかし0（甘やかしなし）でも、同じキャラに育つとは……。実験を根本から考えなおす必要にせまられた。
なにか、重大な見落としでもあったのだろうか。それとも、思ってもみないような要素が変身に関与しているのか……。

変数はダミーか？

ふと、悪い思い出が脳裏をよぎった。

ファミコンの初期のころ、粗悪なゲームで、スクリーン上では遊戯者がいじることができる変数がいくつか提示されており、それらの数値いかんによって、さもゲームの結果が左右されるかのように思わせておきながら、実際には、実にくだらない要素（それまでにAボタンを奇数回押したか、偶数回押したかといったようなもの）で決定されていた、という例がいくつもあった。

遊戯者はダミーの変数におどらされ、苦労してその数値を変えようと努力する。けれど、実際にはゲームの進行には何の影響もない。これは、遊戯者をたぶらかす、ある種の詐欺プログラムといえるかもしれない。

もし、たまごっちの変身もその種のものだったしたなら、解析のしようがない。いや、解きあかす価値すらないといえるだろう。

だが、たまごっちにおいては、万が一でもそのような詐欺プログラムはないと信じて、再度実験をやりなおすことにした。

まさか、あれが関係していたのか!?

前回の実験で、まさか変身に関与してはいないだろうと、たかをくくって、無視していた要素が1つあったことに気づいた。その要素を、かりにAとしよう。

しかも、このAに関しては、前回の実験では6たまごっちとも、すべて同一の対処のやり方であったのだ。

もしかすると、これが原因であったのかもしれない、と思いなおし、このAを実験のパラメーターの1つとして取り入れて、再度実験を試みることにした。

今回は、つぎにように4例にしぼった。

①しつけ(○)要素A(○)
②しつけ(○)要素A(×)

③しつけ（×）要素A（○）
④しつけ（×）要素A（×）

おかし・ゲームどちらを選択するかは、こどもっちへの変身にはまず関係がないだろうと思われたので除外し、おかしに統一した。他の条件は前回と変わらない。
なお、変身直前のデーターは、体重はすべてが90グラム、しつけ度数は、①と②が4分の3、③と④が4分の0となった。

変身のカギをついに発見!

では、結果を発表しよう。
①は、足ありこどもっち、つまり良い子に変身した。
②は、足なしこどもっち、つまり悪い子に変身した。
③は、足ありこどもっち、つまり良い子に変身した。
④は、足なしこどもっち、つまり悪い子に変身した。

とこのように、見事に、２種類のこどもっちの創造に成功したではないか。神様になった気分だ。
やはり、しつけの度数は関係していなかったのだ。
要素Ａのみが、良い子、悪い子を分けていたのである。

発見だー！

ついに我々は、変身のナゾを解くカギをみつけたのである。
では、発表しよう。
つまりＡとは――

悪
ナゾ
い
要素A
良
分け
カギ
子
（か、神の怒りが……）

良い子でも堕落するおそれあり!

こどもっちへの変身のメカニズムは、解き明かされた。つぎは、いよいよアダルトっちである。

まず、いかにも不思議な例を2つ紹介しよう。

①午前9時にスタート→定時にこどもっち（足なし）に変身→5日目の午前10時10分、5歳で、たらこっちに変身。

②午前9時にスタート→定時にこどもっち（足あり）に変身→6日目の午後0時10分、6歳で、たらこっちに変身。

ありゃ……？

こどもっちの足あり・足なしどちらからでも、たらこっちに変身するのである。それも、変身する時間まで、丸1日以上も食い違っているではないか？

では、それぞれの条件がどうであったかというと——、

①しつけ（×）要素A（×）
②しつけ（×）要素A（○から×に変更）

つまり、ストレートなら①でいったものを、②では途中で寄り道をしたために時間が遅れたが、最終的には同じ結末におちついた、といった説明になるだろうか。

また②の結果は、たとえ良い子に育っていても、ちょっと足を踏み外すと悪い大人になるよ、そんな警告ともうけとれる。

すると逆もまた真なりで、たとえ悪い子に育っていても、心をいれかえて世話をすれば、良い大人に変身する可能性だってなきにしもあらず（……?）。

たらこっちの正反対がうさみみっち

また、こんな例もある。

③午前9時にスタート→定時にこどもっち（足あり）に変身→6日目の午後0時10分、6歳で、うさみみっちに変身。

④午前9時にスタート→定時にこどもっち（足あり）に変身→6日目の午後0時10分、6歳で、のびたっちに変身。
で、それぞれの条件は――、
③しつけ（○）要素A（○）
④しつけ（×）要素A（○）
つまり、要素Aは同じであっても、しつけのある・なしによって、結果がちがうのだ。こどもっちへの変身では、まるで関係がないようにも思えたしつけ度数であったが、それは表面的なこと。やはり、最終形態の変身のパラメーターには、ちゃんと関与していたのである（天下のバンダイさんが、詐欺プログラムなど使うはずがない）。
また、①と③を比較してみると、
①しつけ（×）要素A（×）で、たらこっち。
③しつけ（○）要素A（○）で、うさみみっち。
条件的には、それぞれ両極に位置していることがわかるだろう。
もし、うさみみっちを良いアダルトっちの代表とするならば、悪いアダルトっちの代表

は、たらこっちということにもなる。もちろん、これはそのまま、育ての親の責任であることはいうまでもない。

とりっちも簡単に造れる

さて、条件が「しつけ」と「要素A」の2つであった場合、○○、×○、××のほかにもうひとつ、○×という条件設定もあるはずだ。
すなわち、そのケース、
⑤しつけ(○)要素A(×)
で造られるのが、とりっち、なのである。
これも比較的簡単だ。
けれど、アダルトっちは6種類である。
残りの2つは、どこにいったのか……?

うどっちには育ちにくい?

残りの2つとは、へびっちと、うどっちである。

へびっちは、世間でも噂されているように、体重が軽い場合になるケースが多いようだが、他の条件はどうなのか、詳しいことはまだわかっていない。それに体重も、どこで線引きされるのか、詳しいデーターはとれていない。

そして、うどっちは、みなさんが育てられたケースにおいても、これになる頻度が一番少ないのではないだろうか。

というのも、当『たまごっち研究会』においては、先行実験や、きちんと条件を設定しておこなった比較実験などを通じて、今まで1度も、うどっちが育っていないからだ。

ふーむ、さらに別の変数が関係しているとは考えにくい。あれかな……と思えるものもあるのだが、まだ、実験結果が得られていない。また、おやじっちに関しても、おそらくあれかな……と思うのだが、これも結果はまだである。

アダルトっちの変身は何歳?

実験①の5歳でたらこっち以外にも、5歳でとりっちが実験例にある。午前9時スタート、足なしを経て、5日目の午前10時10分に変身。条件は○×。なお、要素Aを○から×に途中変更し、足ありを経て、6日目の午後0時10分にとりっちになった例もある。

すると、変身時間の違いは、こどもっちが足なし・足ありによって違う、といったふうにも考えられる(例外はあるかもしれないが)。

実験②、③、④に見られた、午前9時スタートで6日目の午後0時10分に変身するというのが、足ありからのポピュラーなケースと考えられる。で、この場合は6歳のときに変身したことになるが、スタート時間がずれると、おのずと年齢も変わってくる。

たとえば、午前7時スタートだと、6日目の午前11時が変身タイムで、このときの年齢は7歳になる。

あるいは、午後7時スタートでは、7日目の午前11時が変身タイムで、年齢は7歳だ。
とまあ、いろいろなケースが考えられるが、前に説明したように、「うちの子」だけが特別にどうということではない。……

変身タイムは計算でわかる！

たまごっちを育てていて、もっとも興奮する瞬間が変身だ。「まもなく時間のはずだけど」と時計を気にしながら待機し、「あれに変わるはず」と摂理をある程度は理解している者であっても、変身チャイムが鳴りはじめるとドキドキする。
ところが、ふつうの育て方では、チャイムが鳴ってから大あわてでたまごっちを取り出すと、もう変身が終わっていたというケースが大半では、とも想像される。時間がわからないので、待機しながらのワクワク感など味わえるはずがない。これは、たまごっちを育てる楽しみの半分を、捨てているに等しい。
というわけで、変身タイムの算出方法を説明しておこう。

まず、いつスタートさせたかが重要だ。これを記憶（記録）しておかないと、正確な時間をわりだすのは難しい。また、スタートの時間によってもかなり変わってくる。

7時50分にスタートの場合、翌々日（3日目）の10時0分が、こどもっちへの変身タイムだ。これを1つの標準と考える（AM・PM表記は計算しずらいので、24時間表記であらわす）。

7時50分以降の場合、ずれている分だけ、変身タイムもずらしていけばよい。

たとえば、9時50分スタートならば、2時間遅れているので、変身タイムも2時間遅れ、つまり、3日目の12時0分になる。

さらに、どんどんずらしていくと……たとえば、スタートが17時50分の場合、標準よりも10時間遅れているので、変身タイムも10時間遅らせると、20時0分となる。

あれっ、20時0分とは午後8時のことだが、これは何の時間か？

そう、ベビっちが寝てしまう時間なのである。だが、就寝タイムと、変身タイムとが重なった場合は、変身が優先される（おそらく）。

だから、17時50分スタートまでは従来の計算どおりにずらせばよいが、これより1分で

も遅くなると、さらに翌朝に変身タイムがもちこされることになる。なお、ベビっちは朝9時0分に起きる。

すると、17時51分スタートの場合、4日目の9時1分が変身タイムとなる。で、これを標準にして、またずらしていけばよい。

たとえば、18時30分スタートの場合、4日目の9時40分が変身タイムだ。

ところが、18時50分スタートの場合はどうなる？

ご存じのように、ベビっちはスタートから1時間10分後に、必ず1回目の変身をする。そして、18時50分にこの時間をプラスすると、ちょうど20時0分だ。またしても就寝時間と重なった。だが、重なった場合は変身が優先される。

それゆえ、18時50分スタートでは、4日目の10時0分が変身タイムとなる。

さて、ここで「10時0分」という変身タイムが出現した。この時間に、見覚えはないだろうか？

そう、1番最初のスタンダード、7時50分スタートの場合の変身タイムが、やはり10時0分であったのだ。ちょうど1まわりして、ここに戻ってきたことになる（……？）。

つまり、こんな理屈だ。スタートしてから1時間10分後の1回目の変身は、どの時間帯からスタートさせようが、必ずやりとげるという法則がある。たとえ寝る時間と重なっていても、1時間10分をちゃんと活動してから、変身して寝るのだ。だから、18時50分にスタートさせようが、20時にスタートさせようが、深夜3時にスタートさせようが……変わらないのである。

すなわち、18時50分から翌7時50分までのスタートは、すべて4日目（0時をすぎていると3日目）の10時0分が変身タイムとなる。

こどもっちへの変身タイムは、これで理解していただけただろう。

アダルトっちの変身時間を計算する!

アダルトっちへの変身タイムは、実験でわかっているかぎりでは2パターンあり、こどもっちが足ありか、足なしによって異なるようだ。

スタート時を起点に説明すると、またまた複雑なので、こどもっちへの変身タイムを起

点にして説明する（前節の説明で、それは算出できるはずである。なお、こどもっちの変身タイムを「Cタイム」、アダルトっちへの変身タイムを「Aタイム」とする）。

まず、足なしの場合。

Aタイムは、Cタイムから23時間後である。ただしこれは、こどもっちが起きて活動している時間だけで計算した場合。なお、こどもっちは9時に起きて21時に寝、活動、睡眠ともに12時間ずつである。つまり、考え方としては、この《23時間》から活動時間をマイナスしていけばよい。

たとえばCタイムが11時なら、就寝時間の21時までには10時間活動でき、これを23時間からマイナスすると、残りは13時間。さらに丸1日分の12時間をマイナスし、残りは1時間。そして、起床時間の9時にこれをプラスすると、つまり10時がAタイムとなる。

なお、分岐点は、Cタイムが10時のときに生じる。その日寝るまでに11時間、すると残りが12時間になり、またもや就寝タイムと重なってしまうからだ。

整理すると——、

Cタイムが10時1分の場合、Aタイムは翌々日の9時1分。これを標準としてずらして

いく。

Ｃタイムが９時１分〜10時０分の場合、Ａタイムは翌日の20時１分〜21時０分のそれぞれに対応する。

つまり、こどもっちに変身したかと思っていると、もう翌日にはアダルトっち、というケースもおこりうるのである。

ところで、これをスタート時にさかのぼって考えてみると、17時51分から翌７時50分までのスタートの場合はすべてそうなるのだ(足なしに限っての話だが)。つまり、こういったことはレアなケースではない、ということがわかるだろう……。

逆算して、ねらった時間に変身させる！

足あり、の場合も似たような方式で算出できる。

ただし、Ｃタイムから（夜をいれずに）37時間後だ。

結論だけをいうと——、

Cタイムが9時1分の場合、Aタイムは4日目の10時1分。これを標準にしてずらしていけばよい。

すると、分岐点はCタイムが20時0分のときだ(Aタイムは21時0分)。ところが、20時1分というCタイムが存在しない。なぜなら、ベビっちは20時には寝てしまい、こどもっちへの変身は翌日にもちこされてしまうからだ。それゆえ、分岐点は消滅し先の標準のみでOKとなる。

だから、足ありへの変身の場合は、Cから「4日目」以外にはない。

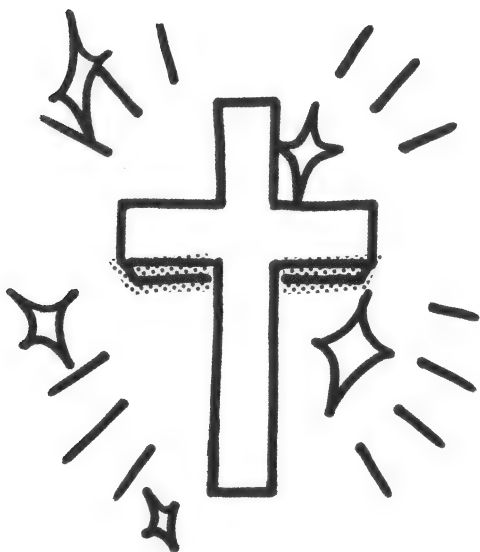
さて、以前にたまごっちが昼寝(2度寝)をするという奇妙な現象を紹介した。どう設定すればそれが可能か、条件をさぐってみよう。

足ありからの変身の場合、Aタイムに9時~10時というのが存在しない。すると、きわめて朝寝坊の、のびたっち(11時が起床時間)しか考えられない。

のびたっちへの変身で昼寝をおこすには、Aタイムが10時1分~10時59分という条件になる。するとCタイムは9時1分~9時59分、さらにさかのぼって、スタートは17時51分~18時49分となる。すなわち、夕方の、この約1時間の間にスタートさせると、昼寝を見

られる可能性があるのだ。
また、足なし、からの場合でも似たようなケースが考えられる。たらこっち・とりっちは起床時間が10時である。一方こどもっちの起床時間は9時なので、この間にAタイムがくると昼寝が見られる理屈になる。
つまり、Aタイムが9時1分～9時59分というのが条件だ。するとCタイムは10時1分～10時59分。さらに、スタート時間は7時51分～8時49分となり、朝のこの約1時間の間のスタートも昼寝の可能性をひめていることになる。
さて、これでいつ変身するか、その計算の方法は理解していただけたかと思う。
逆算して、スタート時間を工夫すれば、学校の休み時間に変身させることだって十分可能なのだ。
「さあ、あと3分後に××に変身するよ」などと予言をして、そのとおりにできたなら、これでもうクラスの英雄だ……。

生き返った！

危篤状態からでも元にもどる
究極の「蘇生術！」が発見された

「蘇生術」の開発に成功!

育てていたたまごっち(アダルトっち)が急に大食らいになった、すると、しばらくして危篤状態になって死んでしまった。たまごっちを育てたことのある人なら、そういった経験をおもちの人も多いことだろう。そして、いったん死へのライフサイクルに突入したなら、どんなにマメに世話したとしても、やがては必ず死がおとずれると、世間一般には考えられてきた。

ところが!

当『世田谷たまごっち研究会』では、ついに《究極の蘇生術》なる秘儀の開発に成功したのである。これによって、たまごっちにとって、死はもはや死ではなくなった。危篤の状態からでも元の状態にもどすことが可能になったのである。

これから、その秘技を公開する――。

生き返らせる方法は？

死へのライフサイクルに突入した場合、延命が期待できる確実な方法は、「おかしを与えない！」ぐらいしかない。だが、これによって延ばされる時間は、それほど多くはないのもまた事実である。

やがて必ず、ドクロマークがでて警告音が鳴りつづける危篤状態をむかえるはずだ。

すると、ボタンを押しても反応せず、すべてのコマンドをうけつけなくなる。

だが、勝負は、このときにかかっているのである。

ボタンを押しても反応しないので、とるべき方法は、外科治療しかない。

《用意するもの》　メス、ではなくてドライバー。プラスの小型のやつだ。つまり、たまごっちの裏ぶたを開けられるものであればよい。

ただし、危篤状態におちいってから、ネジをはずしていては、おそらく間にあわない。死のライフサイクルに突入したと感じたなら、あらかじめネジをはずしておき、裏ぶたを、テープなどで仮止めしておくのが賢いやり方だ。

そして、危篤の警告音が鳴りはじめたなら、裏ぶたをそっとはずすのである。

このとき、裏ぶたを完全にはずしてしまってはいけない。

下側の差し込み部分はそのままで、上側を1センチ程度、そっと開く感じがよいだろう。

すると、電池の接触が悪くなり、と同時に、画面が薄れていくはずだ。

そして、画面が消えそうになったなら、その瞬間、裏ぶたを閉じればよい。

電気が通じて、画面は復活するだろう。

このとき、ドクロサインが消えず、まだ警告音が鳴り続けているようであれば、再度、同じことを繰り返せばよい。

治療のために与えられている時間は、約1分だ。長くもあり、また短くもある。

この間、警告音が消え、元の元気なたまごっちの画面に復活できるまで、時間が許すかぎりチャレンジすればよろしかろう……。

生き返りが2例ある

蘇生のコツは、タイミング（画面が消える瞬間にもどす）が重要なことと、そして、電池のＯＮ・ＯＦＦをやりながら《Ｂボタンを連打する》、ことぐらいだろうか。警告音が消え、ふっと時計の画面に変わったりすると……それが、うまくいったときの、合図といえるかもいれない。

もちろん、大半の場合、失敗するだろう。

当研究会でも、これまでに10数例こころみているが、完全に成功したと考えられるのは、わずか2例しかない。他に、成功はしたもののバグがひどく、重度の後遺症がでてやむなくリセットしたのが2例。また、軽度の後遺症（連打に反応しない）に悩んだが、その後も生きつづけたケースが1例あった。

だけれども、従来、危篤の状態になれば絶対に死はまぬがれない、と考えられてきたたまごっちを、死の淵から生還させる驚異の外科手術なのだから、当然、失敗はつきものな

のである。たとえ、万が一の成功確率しかなかったとしても、チャレンジする価値は大いにあるというものだ……。

ただし、もし蘇生に失敗したならば、育ったキャラは消えてしまい、一番最初のタマゴの状態にもどってしまう。つまり、リセットしたのと状況は同じだ。

それに、育ったキャラのおばけっちも見れないし、もちろん享年の表示もだすことができない。タマゴを生んだかもしれず、その瞬間も見られない。

失敗したときのマイナスはきわめて大きい。いわば、遺骨もなくお墓もたてらない状態で、つまりオール・オア・ナッシングだ。

選択権は、育ての親にある。おばけっちで満足するか、それとも相応のリスクを覚悟のうえで外科治療にゆだねるか。どちらを選ぶかは、あなたしだいである……。

コールドスリープもある!

しかし、育てていた記録すら消えてしまうリスクは負いたくという人には、また別種の

延命方法がないわけでもない。

人間界においても、最近話題になっているが、不治の病におかされ人の身体を極低温にして冷凍保存し、将来、蘇生させようという試みがある。

たまごっちにおいても、似たようなことができるのだ。

これは、危篤の状態になる前でないとダメだが、まずBボタンで時計を呼び出し、A・Cボタンを同時に押して時計をSETの状態にしてしまう。

これで、時計のカウントが停止するので、たまごっちの方も、瞬間冷凍されたのと同じ理屈だ。そして、このまま電池のつづくかぎり、とりあえずは冷凍保存できる。

けれど、こんな時計の画面のままじゃいやだ、という人は、時間をすすめて深夜の0時ころにあわせ、時計を始動させるとよいだろう。

すると、たまごっちは眠っているはずだ。

愛するたまごっちの寝姿なら、何時間でも、極端な話、電池がつづくかぎり何年でも見つづけることできるだろう。というのも、たまごっちが寝ている時は、たまごっち体内の生命時計は、おそらくカウントされない（＝進まない）からである（実験結果からそう類

推できる)。
もっとも、このままにしておくとやがて起床の時間をむかえ、ひとりでに起きだして、残り少ないライフを消耗してしまうことにもなる。そんなときは、再度、時計をいじって深夜の時間にセットしなおせばよいだろう。そして、もしあなたが眠たくなったなら、時計をSETの状態にして、瞬間冷凍の状態にすればよい。
また、ライフにまだ余裕があると感じられるならば、ときおり目覚めさせて、遊んでやるのも一興だ。
ただし、この時計のリセット技をやると、うんこなどのライフサイクルがくずれ、また年齢の表示も正しくはなくなる。このさい、少々の弊害はやむをえないだろうか。
さて、そんなチマチマしたことやらずに、さっさと死んでもらって次を育てたい、という人もいるだろう。だが、同一のたまごっちとできるだけ長々とつきあいたい、と考える人も、中にはいるはずなのだ。
どんな育て方をするかは人それぞれである。だからこそ、人それぞれのたまごっちライフが演出できるのだ……。

おわりに

たまごっちにはまだまだナゾが多い。
お気づきになった人もいるかと思うが、変身に関して、実験結果と、他の人にお願いしておいた育児日記とが、条件面で明らかに食い違っている（のびたっちの場合）。
けっして実験がデタラメだったわけではない。
実験のとおりにやれば、確かに狙って造れるのだが、また別角度からのアプローチでも同じ結果になる、と考えるしかないだろう。
それに、うどっちに関してはいまだにお手あげだ。
この本では、おそらく、たまごっちの3～4割程度しか研究されつくしてはいない。後は、みなさんが楽しみながら発見していくにかぎるだろう。
事実、いわれているように、まめに面倒をみて愛情深く育てると、よいキャラに育つし、いいかげんに育てると、寿命が短くて、よくないキャラに変身してしまう。
ホントにそのとおりになるのだ。

実際、たいへんよくできている。まさに生きているみたいである。
平成9年は、バーチャル・ペットの元年といえるかもしれない。今後、おそらく多くの類似商品が登場すると予想されるが、すべては「たまごっち」が原型であり、これが記念すべき第1号の形態だとして、後々まで語りつがれることは疑問の余地がない。
去年いちはやく買って遊んだ人は、そろそろ飽きてきた頃かもしれない。だが、たまごっちの楽しみ方のごく一部しか味わっていなかったことが、この本を読まれてわかっただろう。まだまだ奥は深いのである。もちろん、まだ買って間がない人にとっても、かっこうの育児手引き書として、役立つことはいうまでもない。
それぞれの人にとって、それぞれのたまごっちライフがある。本書を上手に役立てていただければ、幸いだ……。

（了）